

LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 91 • MARS 1998
joystick NUMÉRO 91 • 38 F
ULTIM@TE RACE • MARS ATTACK !
MARS 1998 • 38 F
91
joystick
FALLOUT • DARK OMEN • FA-18 • JEDI MOTS
VOS 38 F REMBOURSÉS
pour l'achat de Flight Unlimited II ou de F1 Racing Simulation
chez Score Games
Voir P.59
TEST CHOUETTE
Le retour du Jedi
Mysteries of the Sith
RUDEMENT BIEN
Dark Omen,
Fallout,
FA-18...
ENCORE MIEUX
BETA-VERSION : INTERSTATE '76 NITRO PACK
GROS PLAN : ARMOR COMMAND
PREVIEW : MICROMACHINES V3
T 2788 - 91 - 38,00 F
NUMÉRO 91 • MARS 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

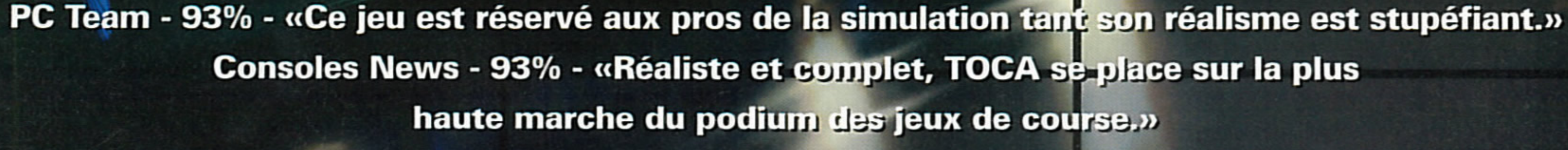


LE JEU OFFICIEL DU RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

550,000 TOCA VENDUS EN EUROPE

Le Pilotage virtuel a enfin trouvé sa voie...





PC Team - 93% - «Ce jeu est réservé aux pros de la simulation tant son réalisme est stupéfiant.»

Consoles News - 93% - «Réaliste et complet, TOCA se place sur la plus haute marche du podium des jeux de course.»

Joypad - 91% - «Vraiment un indispensable pour tous les amoureux de l'Auto.»

Playmag - «TOCA atteint les cimes en matière de simulation et de réalisme.»

PlayStation Magazine - «Le plus réaliste des jeux de voitures.»

Génération 4 - ★★★★ Hit - «Un soft indéniablement beau et exaltant.»







Site spécialisé : www.touringcar.com

TOCA

Sommaire

JOYSTICK 91 • MARS 1998

LES TESTS DU MOIS

FALLOUT.....68
UBIK.....78
MYSTERIES OF THE SITH.....80
DARK OMEN.....86
BALLS OF STEEL.....94
UTIM@TE RACE.....96
F-18 KOREAN.....102
ÉGYPTE 1156 AV. J-C.....106
FLIGHT SIMULATOR ITALIE 98.....108
WARBREEDS.....110

LES PREVIEWS DU MOIS

FORMULA ONE.....128
ARMOR COMMANDER.....130
SEMPER FI.....133
RED LINE RACER.....134
BATTLEZONE.....138
MICROMACHINES V3.....144
F-15.....146
ULTIMA COLLECTION.....148
DEATH TRAP DUNGEON.....150
JETFIGHTER FULL BURN.....153
LE 5E ÉLÉMENT.....154
XENOCRATY.....155
HARDBALL 6.....156
SOLDIER AT WAR.....158

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Ivan Gaudé
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Joseba Urruela, Hervé Drouaden, Marie Hédon et Stéphane Raffenne
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Michèle Jeanjean et Nicole Gex
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kiko, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevel), Fishbone (Stéphane Hebert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Reye
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Yacine

Couverture : M.O.T.S. © Lucas Arts
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Gano, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996





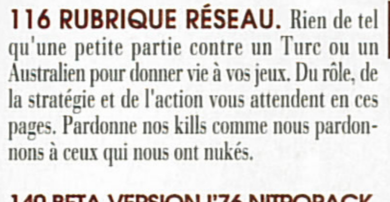
42 UTILITAIRES. Il n'y a pas que les jeux dans la vie, il y a aussi des programmes pour les faire. De quoi dessiner comme un Dieu, de quoi faire de la musique comme un Dieu, de quoi se prendre pour Dieu, quoi. Et au septième octet, Dieu créa le gouraud.

46 INTERVIEWS DÉVELOPPEURS. Romero, Molyneux, Meier et Shelley se sont confiés à nous pour vous livrer leurs pensées sur l'avenir des jeux, de Windows, et de la dinde aux cèpes. Impénétrables sont les voix de la crème des développeurs.





80 MYSTERIES OF THE SITH. Le retour du chevalier Jedi dans un add-on qui devrait combler les nombreux aficionados. Plus dur, plus long, en un mot meilleur. Dark Omen devrait également plaire à son monde. Notre chevalier qui êtes aux cieux, délivrez-nous de Dark Vador.

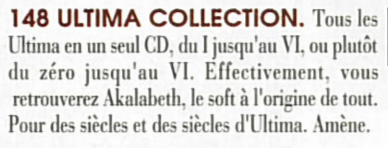


116 RUBRIQUE RÉSEAU. Rien de tel qu'une petite partie contre un Turc ou un Australien pour donner vie à vos jeux. Du rôle, de la stratégie et de l'action vous attendent en ces pages. Pardonne nos kills comme nous pardonnons à ceux qui nous ont nukés.





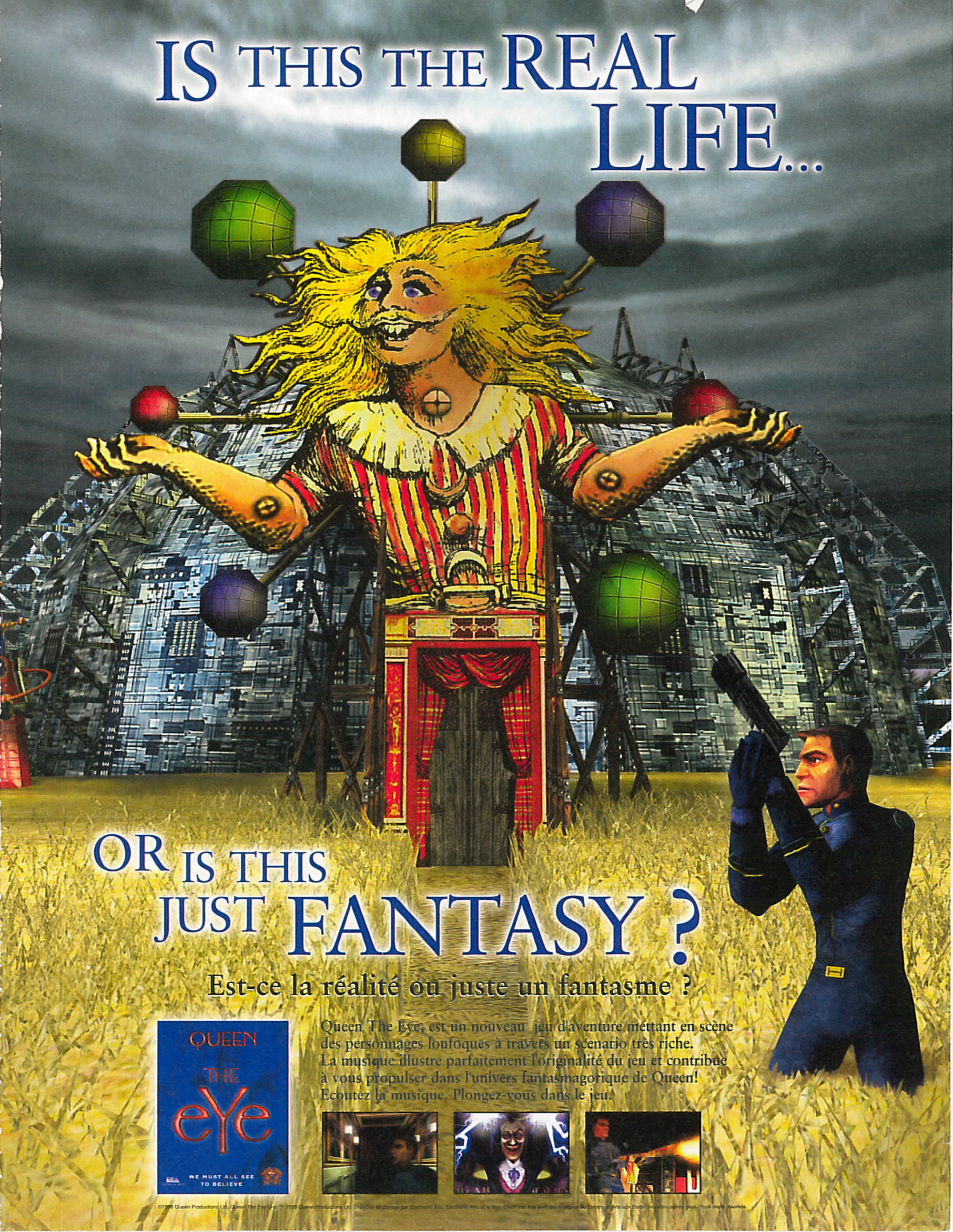
140 BETA VERSION l'76 NITROPACK. Le grand retour du syndrome Mad Max, avec de nouvelles bagnoles, de nouvelles armes et surtout un nouveau moteur 3D. Donne-nous notre nitro de ce jour.



148 ULTIMA COLLECTION. Tous les Ultima en un seul CD, du I jusqu'au VI, ou plutôt du zéro jusqu'au VI. Effectivement, vous retrouverez Akalabeth, le soft à l'origine de tout. Pour des siècles et des siècles d'Ultima. Amène.

ET AUSSI...

SOMMAIRE CD-ROM.....6
COURRIER.....12
NEWS.....14
QUOI DE NEUF.....30
TOP HARD.....34
C'EST LE DELCO.....40
INTERVIEW DÉVELOPPEURS.....46
GROS PLAN VULCAN FURY.....56
GROS PLAN DESCENT 3.....60
REPORTAGE DARKWORKS.....62
TOP DE LA RÉDAC.....66
RUBRIQUE PATCHES.....38
RUBRIQUE UTILITAIRES.....42
RUBRIQUE CARTES3D.....44
RUBRIQUE BUDGET.....114
RUBRIQUE RÉSEAU.....116
RUBRIQUE CONSOLES.....126
RUBRIQUE LOISIRS.....160
TEST BREFS.....112
BETA-VERSION l'76 NITROPACK.....140
P.A......162



IS THIS THE REAL LIFE...
OR IS THIS JUST FANTASY ?
Est-ce la réalité ou juste un fantasme ?
Queen The Eye, est un nouveau jeu d'aventure mettant en scène des personnages loufoques à travers un scenario très riche.
La musique illustre parfaitement l'originalité du jeu et contribue à vous propulser dans l'univers fantasmagorique de Queen!
Ecoutez la musique. Plongez-vous dans le jeu.
QUEEN THE eYe
WE MUST ALL SEE TO BELIEVE
©1998 Queen Productions Ltd. Queen The Eye ® et ™ 1998 Queen Productions Ltd. Distribué en Europe par Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou autres pays. Tous droits réservés.

sommaire

Non mais vous vous rendez compte ? Vous allez pouvoir découvrir le superbe Battlezone en avant-première ! C'est trop puissant. Oui, c'est ça, trop puissant. Vous êtes à pied, oui, à pied, vous montez dans un vaisseau et hop, oui, hop, vous vous lancez dans une mission lunaire super prenante. Pourtant, ce genre de soft c'est pas mon truc d'habitude. Je préfère des jeux de 'oitures. Oui, c'est plus ça, les jeux de 'oitures. Mais là, ça a vraiment l'air trop chouette. Cela dit, y a plein d'autres trucs cools sur ce CD. La démo de Plane Crazy par exemple. Oui, Plane Crazy, c'est trop bien, avec des avions qui déboulent à donf entre tout plein d'obstacles. En parlant d'avion, la démo de F/A 18 Korea vaut largement le détour. En revanche, celle de Myth n'est pas bien du tout côté avions. Il n'y en a pas. À croire que ce n'est pas un jeu d'avions. Oui, c'est ça, c'est pas un jeu d'avions. Du coup, c'est beaucoup mieux. Et puis il y en a plein d'autres vraiment cools, mais je vous laisse les découvrir par vous-même, oui, c'est ça, par vous-même "Oh le lourd !"

Lord Casque Noir



RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un Pentium 75 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 133, de 16 Mo de RAM et d'un lecteur sextuple vitesse. Attention, si l'interface fonctionne bien avec ces configurations, certaines démos nécessitent un matériel plus puissant.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 3.1

Pour des raisons d'actualité, le CD-Rom ne contient plus d'interface pour Windows 3.1. En effet, l'intégralité des démos nécessite Windows 95 et il en est de même pour la grande majorité des sharewares. Vous pouvez toutefois lancer JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD pour accéder aux sharewares et autres programmes pour Windows 3.1 et DOS.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton "Démarrer" de la barre des tâches, puis cliquez sur "Arrêter". Choisissez l'option "Redémarrer sous DOS".

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

DIRECTX5

La plupart des démos Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page "Sommaire" de l'interface. ATTENTION. La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers sharewares avec l'extension .ZIP doivent être décompressés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique "Pharmacie" de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu.

cd-rom n°91



LES DÉMOS

L'EXCLUSIVITÉ DU MOIS

BATTLEZONE

Éditeur : Activision
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Nous sommes sur la Lune, dans les années 70. Les États-Unis et les Russes se livrent une guerre froide sur l'astre cendré pour s'accaparer un bio-matériau laissé par les extraterrestres. La technologie est largement évoluée pour cette époque (c'est de la science-fiction, ne l'oubliez pas), mais l'ambiance générale reste celle des années 70. Cette démo nous montre un jeu fort prometteur, dont on attend la sortie avec une impatience non dissimulée.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BZDEMO\ et cliquez sur le fichier SETHAUT.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Q	Avancer doucement
W	Avancer
A	Déplacement latéral gauche
S	Stopper et reculer
D	Déplacement latéral gauche
F & souris vers le bas	Vers le haut
C & souris vers le bas	Vers le bas
Souris à gauche	Tourner à gauche
Souris à droite	Tourner à droite
E	Sauter

Armement

Bouton gauche souris	Tir de l'arme sélectionné
Bouton droit souris	Sélectionner une arme
F8 à F12	Sélectionne les Hard Point
Ctrl & F8 jusqu'à Ctrl & F12	Relie les Hard Points similaires

Vues

Shift-F1	Cockpit
Shift-F2	HUD
Shift-F3	Vue aérienne
Shift-F4	Vue externe

Interface

Esc	Options
0 à 9	Active les menus
Ctrl + une Unité	Sélection de plusieurs unités
Barre d'espace	Apparition du viseur de sélection des unités
Alt	Sélectionner cible
Tab	Annuler le menu de sélection
Shift	Control des menus à la souris

Grouper les unités

Ctrl & F1 à Ctrl & F7	Conserve une sélection d'unité
F1-F7	Rappelle la sélection

L'ESSENTIEL DE CE CD

PHARMACIE.
Cette rubrique contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\. Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

SHAREWARES.
Cette rubrique regroupe les sharewares, programmes lecteurs, musiques MODS, demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!! Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, WIN31, DOS, PATCHES et CARTES 3D.

La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.
La liste des patches et autres programmes se trouve à l'intérieur de la pochette CD.

DIRECTX5.
Ce programme est indispensable pour les jeux sous Win95 (\DATA\DIRECTX5\DXSETUP.EXE).

Divers

T	Supprimer l'affichage des points de Nav
N	Sélection du prochain point de Nav
I	Information sur l'objet se trouvant sous le viseur de sélection.
H	Sortir du véhicule
Ctrl-B	Sortir du véhicule
K	Déployer/Rentrer les véhicules déployables.
Ctrl-C	Discuter avec un autre joueur en réseau
Pause	Pause
Alt-x	Quitter

AIRCRAFT

Keypad 4	Aileron Gauche
Keypad 6	Aileron Droite
Keypad 8	Profondeur Bas
Keypad 5	Profondeur Haut
,	Palonnier Gauche
/	Palonnier Center
.	Palonnier Droite
=	Augmenter les Gaz
-	Baisser les Gaz
Backspace/Delete	Afterburner
Spacebar	Aérofeins/freins de roulage
G	Train
F	Volets



LES DÉMOS

H	Crochet
Shift D	Defueler
Shift F	Refueler
Shift S	Service (refueler/réarmer)
Shift E	Éjecter
D	Affichage des dommages
E	Affichage des paramètres moteur

HUD Options

Control A	HUD Altitude
Control B	HUD Luminosité
Control C	HUD Clutter Reject
Control H	HUD off

Navigation

A	Autopilote
Shift A	Cycle les modes de l'Autopilote
W	Cycle les points de Nav
T	TACAN Cycle
L	ILS
M	Carte
N	Navigation/HSI (échelle)

Radar

R	AA/AG Radar
Q	Radar Sub-mode Cycle
B	Radar Standby
I	IFF
Tab	Augmenter la portée
Shift Tab	Diminuer la portée
Shift R	ACM Cycle
Shift Q	AACQ
Control R	Mode furtif

Scan Volume

Z	Diminuer Azimuth
X	Diminuer Élévation
Shift Z	Augmenter Azimuth
Shift X	Augmenter Élévation

Sélection cible

Shift + curseur haut	TDC Haut
Shift + curseur bas	TDC Bas
Shift + curseur gauche	TDC Gauche
Shift + curseur droite	TDC Droite
\	Designate/Cycle
Shift\	Undesignate/TDC Stow

Armement

S	Affichage de l'armement
[	Cycle les armes AA
]	Cycle les armes AG (Air -sol)
Shift-]	CCIP/Auto
J	Jettison Station Select
'	Flare
;	Chaff
C	ECM
Enter/Return	Sélectionner/désélectionner

Electro-optical

Q	E/O Weapon Cycle
Ctrl	Dézoomer
Ctrl	Zoomer
Ctrl + Curseur haut	Balayage Haut
Ctrl + Curseur bas	Balayage Bas
Ctrl + Curseur gauche	Balayage Gauche
Ctrl + Curseur droit	Balayage Droite
Ctrl\	Cycle les cibles

Harm

U	Affichage HARM
Control\	Cycle les cibles

Vues

1	Cockpit
2	Cockpit Lookbas
3	Externe
4	SA/Padlock
5	Radar/E-O cible
6	Tour de contrôle/Sol
7	Arme vue externe
8	Arme vue subjective
Shift 1	Dérive #1
Shift 2	Dérive #2
Shift 3	Ailier Externe
Shift 4	Ailier Padlock
Shift 5	Trappe Gauche
Shift 6	Centerline
Shift 7	trappe Droite
Shift 8	Aile Gauche
Shift 9	Fuselage
Shift 0	Aile Droite

Modifier les vues

Curseur Bas	Tilt Bas
Curseur Gauche	Balayage Gauche
Curseur Haut	Tilt Haut
Curseur Droite	Balayage Droit
9	Approche la caméra
0	Éloigne la caméra
Shift	Optical Zoom In
Shift	Optical Zoom Out

Environnement

Shift escape	Quitter le vol
Control F	Accélérer le temps
Escape	Recommencer la mission
P	Pause
Control E	Décrémenter l'heure
Control L	Incrémenter l'heure
Control N	La nuit
Control J	Calibrer Joystick
Control U	Débloquer la vue Replay
Control I	Cacher les instruments

Messages radio

Shift G	Roulage
Shift T	Tour de contrôle
Shift O	Opération en vol
Shift C	Approche
Shift L	Demande d'atterrissage
Shift '	Message réseaux

Commandes Ailier

(Shift pour l'ailier n° 2)

Engagement

F1	À l'aide
F2	J'engage, protégez-moi
F3	Finissez la mission
F4	On rentre

Formation d'attaque

F5	Break à Gauche
F6	Break à Droite
F7	Formation Haute
F8	Formation Basse

Formation standard

F9	Échelon
F10	Trail
F11	Combat Spread
F12	Lead

EAST FRONT

Éditeur : Empire
Système : Windows 95

Le dernier wargame d'Empire est une petite merveille. Le graphisme est magnifique, on a l'impression de déplacer de petites maquettes en plastique, et l'intelligence artificielle est excellente. Cette démo vous donnera un excellent aperçu de ses qualités.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\EASTF\ et cliquez sur le fichier EFDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Il n'y a pas besoin de mode d'emploi. Les icônes placées au bas de l'écran vous renseigneront sur les actions que vous pouvez effectuer.

F/A 18 KOREA

Éditeur : Empire
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Un excellent simulateur de vol qui fait suite à F/A 18 Hornet. De plus, il utilise à merveille les cartes 3D accélérées telle que la 3Dfx.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur le fichier FA18.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\FA18

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Je vous conseille fortement de vous reporter au fichier texte accessible après l'installation pour obtenir l'ensemble des fonctions disponibles dans cette démo. Voici néanmoins les principales touches du jeu.

GRUESOME CASTLE

Éditeur : Gee Whiz !
Système : Windows 95 + carte 3Dfx obligatoire

Un jeu d'aventure en 3D qui devrait sortir au milieu de cette année. Reste qu'il faut trouver un éditeur pour la France.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GCDEMO et cliquez sur le fichier GCDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Curseur	Déplacer Jake
Shift gauche	À maintenir pour courir
CTRL	À maintenir pour regarder autour de soi
Z	Regarder un objet/Zoom binoculaire
x	Utiliser un object/Zoom binoculaire
c	Ouvrir/Fermer l'anneau d'inventaire
TAB	Ouvrir/Fermer l'anneau d'inventaire
ESPACE	Zapper le texte
A	Changer le mode Caméra parmi : 1) Caméra de la pièce 2) Caméra 3e personne directionnelle 3) Caméra 3e personne fixe
S	Zoom caméra pour les modes 2) et 3)
q	Quitter

Icônes Caméra

Caméra jaune	L'ordinateur sélectionne automatiquement la meilleure caméra de la pièce.

NOTE SUR LES SHAREWARES

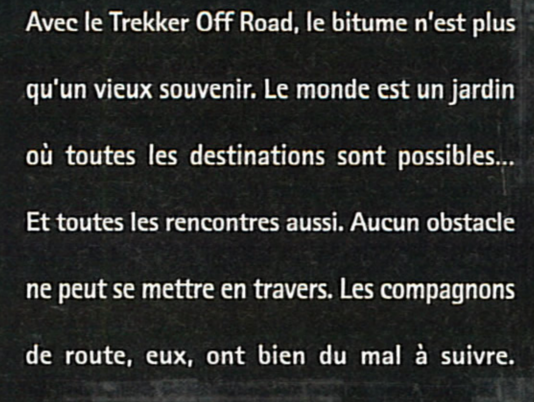
Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce système vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à le payer via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y...



Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.

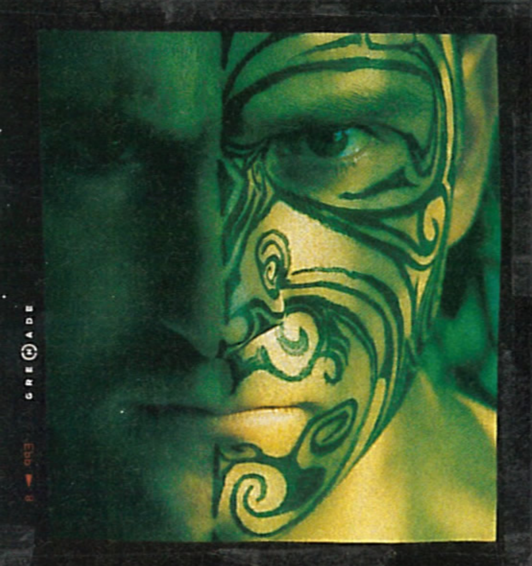






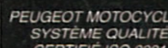
Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin où toutes les destinations sont possibles... Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle ne peut se mettre en travers. Les compagnons de route, eux, ont bien du mal à suivre.















Trekker Off Road : 10 990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 02/98.



LES DÉMOS

Caméra verte	Caméra 3e personne. Utiliser S pour zoomer
Caméra bleu	Vue subjective. S pour zoomer
Caméra rouge	Pas de changement possible de caméra.

PLANE CRAZY

Éditeur : Europress
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Les anciens de la micro se souviennent certainement de l'excellent Geebee Air Rally sur Amiga. Plane Crazy en reprend le principe. Vous pilotez un avion au sein d'une course entre toutes sortes d'obstacles. De l'arcade pur et dur, comme on aimerait en voir plus souvent.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE dans le dossier \DATA\DEMOS\PLANEC

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Mieux vaut jouer au joystick. Voici cependant quelques touches utiles :

Curseur haut	Piquer du nez
Curseur bas	Monter
Curseur gauche/droit	Gauche/Droit
A	Augmenter les gaz
Z	Diminuer les gaz
SPACE	Stopper le cycle des options / Déclencher l'option
X	Canon sonique
Esc	Quitter

NBA LIVE 98

Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + carte 3Dfx en option

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NBA18.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\NBA98

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Mieux vaut jouer au joystick ou au joypad. Sinon, l'intégralité des touches est reconfigurable à l'intérieur de la démo.

MONTEZUMA'S RETURN

Éditeur : Utopia Technologies
Système : Windows 95 + carte 3Dfx optionnelle

Voici l'adaptation 3D du célèbre Montezuma, un jeu de plates-formes sur Apple II et Amstrad, si mes souvenirs sont bons. Le principe reprend celui de Doom, mais c'est pas violent pour un rond. On rebondit sur des trampolines, on mange des bananes... bref, c'est super bien et la démo est plutôt longue.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MONTEZ.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\MONTEZ

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Touches

Touches du curseur	Pour se déplacer
Ctrl gauche	Sauter/nager
Shift gauche	Coups de poing
Espace	Coups de pied
Z	Pas latéraux gauches
X	Pas latéraux droits
PageUp	Regarder vers le haut
PageDown	Regarder vers le bas
Capslock	Bloque la vue

MYTH

Éditeur : Eidos
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Enfin la démo de l'excellent jeu de stratégie tactique de Bungie. Vous dirigez vos troupes dans un décor superbe et entièrement en 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MYTH.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\MYTH

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Impossible de décrire promptement l'ensemble des fonctionnalités. Reportez-vous au fichier README disponible après l'installation.

SABRE ACE

Éditeur : Virgin
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Un simulateur de vol basé sur le Sabre qui exploite fort bien le Force FeedBack (joystick à retour de force)

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SABRE.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Vue externe

F1	Cockpit
F2	Poursuite
F3	Aile droite
F4	Nez
F5	Aile gauche
F6	Caméra Bungie

Vue interne

Home	Vue Cockpit
End	Panneau d'instruments auxiliaire
Pg Up	Vue basse du tableau de bord
M/Pg	Vue basse carte
Pavé numérique -1	Vue arrière gauche
Pavé numérique-2	Vue arrière
Pavé numérique-3	Vue arrière droite
Pavé numérique-4	Vue avant gauche
Pavé numérique-5	Vue avant
Pavé numérique-6	Vue avant droite
Pavé numérique-7	Vue avant gauche haute
Pavé numérique-8	Vue avant 45°
Pavé numérique-9	Vue avant droite haute
Pavé numérique-/	Vue 90°
Shift-Q	Quitter
Shift -E	Éjecter
Shift -R	Armer Roquettes
Shift -T	Réservoirs
Shift -I	Voir les autres avions
Shift -P	Termine la séquence parachute
Shift -S	Son on/off
Shift -F	Rentrer Volets
Shift -G	Rentrer train
Shift -H	Compression du temps
Shift -J	Largage des réservoirs
Shift -L	Designer un nouveau leader
1	10 % de gaz
2	20 % de gaz
3	30 % de gaz
4	40 % de gaz
5	50 % de gaz
6	60 % de gaz
7	70 % de gaz
8	80 % de gaz
9	90 % de gaz
0	100 % de gaz
-	Augmente les gaz
+	Diminue les gaz
BKSP	Largage bombes/réservoirs (après les avoir armés)
R	Recharger (Multiplayer)
I	GCI Ami/Foe Sélection
O	Vue externe instruments on/off
P	Pause
A	Auto-pilote
S	Sélection arme (guns/rockets/bombs)
D	ADF/GCI Sélection
F	Sortir volets
G	Sortir train
K	Anémomètre en Vitesse indiquée/Vitesse vraie
L	Retourner sur le leader attitré
Z	Requête ZAP
X	Verrouillage de cible on/off
C	Verrière ouverte/fermée
V	FAD on/off
B	Aérofreins/freins
N	Cible suivante (GCI)
M	Carte
ENTER	Tir mitrailleuse/roquettes
,	ADF (gauche)
.	ADF (droit)
ESC	quitter

SANITARIUM

Éditeur : ASC Games
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SANDEMO.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\SANDEMO

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Marcher : En maintenant le bouton droit de la souris enfoncé, le curseur se change en flèche dorée. Le personnage marchera dans la direction donnée.
Autres actions : Toutes les autres actions sont représentées par le curseur en forme de croix. Placez ce curseur sur l'endroit voulu et cliquez lorsque le curseur change.
Regarder : Cliquez lorsque le curseur se transforme en loupe.
Utiliser : Cliquez lorsque le curseur se transforme en main.
Accéder à l'inventaire : cliquez sur le personnage puis, sur l'objet de l'inventaire pour le sélectionner.
Q : Quitter

THE GOLF PRO

Éditeur : Empire
Système : DOS

Un jeu de golf qui ressemble à s'y méprendre à un jeu de golf. Le graphisme est superbe, mais ça a quelquefois un peu de mal à tourner sous Windows 95.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur GOLF.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\GOLF

REMARQUE

R.A.S.

MODE D'EMPLOI

Rien à signaler, ça coule de source.

Le son plus ultra !

Un trio triomphal

Boostez votre carte son Sound Blaster avec la gamme de haut-parleurs en 3 éléments de Creative. Vous découvrirez un environnement sonore que vous n'aviez jamais entendu jusqu'alors.
Vous vibrerez à chaque instant. Le souffle du vent, le bruit du moteur et de la foule. Chaque collision et chaque crissement de pneus dans les virages. Aussi réel que si vous y étiez.
Conçu par Cambridge SoundWorks, les experts du Home Theater, notre système de satellites / caisson de basses amplifiés vous offre une puissance phénoménale et des performances extrêmement fidèles avec un son enveloppant et des basses du tonnerre.
Découvrez / Expérimentez ce phénomène chez votre revendeur le plus proche ou téléphonez au 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.



SoundWorks CSW200

Caractéristiques et spécifications

- Caisson de basses séparé à poser sur le sol pour des basses 4 fois plus puissantes que des haut-parleurs traditionnels
- Sortie électronique conçue sur mesure pour un son lisse, pur et naturel
- Bi-amplification des basses et des moyennes fréquences à haut volume de distorsion
- **SoundWorks CSW200™** : Puissance totale 23.2 Watts RMS (200 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz; distorsion harmonique totale inférieure à 1%. Caisson en bois pour des basses plus riches et précises
- **PCWorks CSW100™** : Puissance totale 17 Watts RMS (140 Watts PMPO), Fréquence des satellites 150 Hz-20 Khz, Fréquence du caisson de basses 30 Hz-150 Hz ; distorsion harmonique totale inférieure à 1%.



Points de démonstration PCWorks CSW100™

A2 Points-Paris 20-01 43 56 73 56 • ***ADD Duplicata***-Paris 19-01 40 36 48 86 • ***Ber&Bi***-Paris 11-01 53 36 80 70 • ***Bomicro***-Paris 9-01 53 20 46 90 • ***Charlie 12***-Paris 12-01 43 44 45 60 • ***Coribel Informatique***-Paris 11-01 43 72 60 60 • ***Direct Price***-Paris 13-01 44 97 89 89 • ***Extrapole***-La Défense-01 41 02 99 00 • ***I.N.C***-Paris 5-01 43 29 17 17 • ***Libtic SA***-Paris 11-01 53 36 80 00 • ***Micro Etoile SARL***-Paris 16-01 45 02 19 91 • ***Micro House***-Paris 12-01 43 07 63 63 • ***Neves Electronique***-Paris 11-01 48 05 10 38 ***Perf Actions***-Paris 14-01 45 88 22 00 • ***Scoregames***-St-Lazare -01 53 32 03 20 • ***Surcouf***-01 53 33 21 87...

Produits également disponibles dans les magasins ***Boulanger*** • ***Carrefour*** • ***Continent*** • ***FNAC*** • ***Hypermédia*** • ***etc...***



WWW.SOUNDBLASTER.COM

Courrier

Si vous ne savez pas à qui envoyer vos lettres, écrivez nous à Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Euh bon, vous voyez l'idée. Plus sérieusement (en fait à Joy, on se force à écrire des trucs rigolos mais nous sommes sinistres). Adoncques, n'envoyez pas d'enveloppes de réexpédition, nous n'avons absolument pas le temps de répondre au courrier de façon personnalisée. Même si vous nous envoyez une lettre qui commence par "Je sais que vous ne répondez pas personnellement aux lecteurs mais...". Même. Même si vous nous menacez. Même. Bon voilà, Sonia la maquettiste me dit que c'est bon, cette intro fait la bonne taille alors j'arrête ici. Encore un poil. Là. monsieur pomme de terre

Pas de panique, Futur Shock débarque

Vendredi 23 janvier, 15h30, la gardienne en déshabillé à fleurs (roses pourpres, les bleuets sont réservés au dimanche) vient de monter le courrier. Je lui arrache fébrilement la pile de lettres des mains et je claque la porte sans même la remercier. Je cherche fiévreusement dans tous les sens, rejetant les factures France Télécom et les mises en demeure du Trésor public. Rien ! Encore une mauvaise journée en perspective et une nuit blanche qui se profile à l'horizon. Pour couronner le tout, le ciel menaçant jusqu'alors se met à tonner, l'orage se prépare et moi qui croyais aller faire une promenade de santé pour aller récupérer ma deuche à la fourrière, voilà que je fais le chemin sous la pluie. Sale journée !

Tout a commencé début décembre, pourtant à cette époque-là j'étais heureux ou du moins je croyais l'être. J'avais mis un petit bulletin dans une enveloppe, et expédié le tout, le cœur débordant d'espoir et de gratitude en allant moi-même porter la missive à la poste du coin. Puis les symptômes ont commencé. D'abord légers, anodins et sans gravité. Ensuite les choses se sont envenimées, le sommeil me fuyait. Le matin, les yeux glauques et sans expression, je ne réussissais plus à avaler la moindre chose. Enfin, aux bouffées d'angoisse et de stress a succédé une profonde dépression teintée de désespoir et d'affreuses pensées d'autodestruction.

Alors depuis ce jour-là je marmonne tout seul à chaque minute : "Mais bon sang, quand est-ce qu'ils vont me l'envoyer mon jeu gratos ?"

L'inconnu poursuivi par le fisc

Retrouvez le sommeil, recouvrez l'appétit. Nous avons été submergés par de nombreuses réponses, mais comme promis tous les participants ayant envoyé leur bulletin dans les temps recevront Terminator Futur Shock gratos. Près de 20 000 adresses à saisir, colis à envoyer, c'est monstrueux. Nous avons même été obligés de presser une seconde cargaison de CD. Mille excuses donc pour le retard, et encore un poil de patience, la seconde vague d'envois vient de partir, une troisième et dernière est en cours de traitement.

Upgrader son PC Monoprix

J'ai, il y a quelque temps, acquis un Pentium 166 MMX par le biais d'un supermarché, sur un coup de tête. Bien que celui-ci ne m'ait jamais déçu et me procure de bons moments, il est devenu trop petit (carte mère incluant la carte graphique, peu de Bus PCI et donc pas de place pour une vraie carte accompagnée d'une 3Dfx). J'ai donc envie de changement, mais c'est cher ! Une des solutions envisagées est de garder mon CPU, ainsi que ses périphériques (carte son, lecteur CD, lecteur de disquettes, le disque dur et les 16 Mo de mémoire), de monter le tout sur une carte mère Mitel 430 Tx Intel 512 Ko, de rajouter de la Ram, une carte graphique S3 3D Virge 4Mo et une Maxi Gamer 3Dfx et d'inclure l'ensemble dans un boîtier de tour moyen. Pour le changement de CPU, on verra l'année prochaine, de toute manière j'aurai déjà un ou plusieurs trains de retard.

Cela entraîne une ribambelle de questions : je bricole, mais ces opérations sont-elles à la portée de tout le monde ? Devrais-je faire appel à un pro ? Les informations de mon disque dur seront-elles effacées ? Ma version de Win95 vendue avec le PC est-elle complète pour une réinstallation ? Les drivers, récupérés sur les disquettes de sauvegarde, pourront-ils me resservir ? Mon choix de matériel est-il judicieux ?

Eric Massol, Alfortville

Pas de panique. Un assembleur digne de ce nom se fera un plaisir de vous monter gratos le petit monstre ; ce serait trop bête de griller une carte en effectuant une fausse manip'. Votre solution me paraît tout à fait rationnelle, et je profiterai de cette lettre pour rappeler que les configurations proposées en grande surface ne sont pas évolutives et que, même si leur prix semble de prime abord très compétitif, ces machines demandent, comme vous pouvez le constater, un gros investissement pour être upgradées. Il n'y a pas de raison que votre disque dur soit effacé lors de l'opération, réservez tout de même par sécurité 200 Mo d'espace libre pour la réinstallation de Windows. Oui, vos drivers récupérés seront indispensables. Oui, votre Windows 95 fourni avec le premier PC est évidemment réutilisable à condition qu'il soit sur CD. Sur disquettes, c'est un peu plus compliqué. Enfin, votre choix de configuration me paraît tout à fait satisfaisant, avec une petite réserve cependant quant à la 3Dfx : n'oubliez pas que ce mois-ci la 3Dfx 2 va sortir, ce qui devrait (il n'y a pas eu d'annonce officielle) entraîner des baisses de prix.

Très chères 3 %

Ça fait pas mal de temps que je cherche désespérément un test sur des CD-Rom d'Astrologie dans Joystick, sans résultat... Je commence à douter de l'intelligence de mon frère qui dit que ce magazine est le meilleur du marché. Alors prouvez-moi que j'ai tort en me renseignant !

Merci de m'éclairer plus précisément :

- "L'encyclopédie de l'Astrologie", Alsyd multimédia
- "Horoscope 2000", Alsyd Multimédia
- "Horoscope & Thème astral", Softkey

Elles arrivent effectivement. Aux débuts de Joystick, 1 % de nos lecteurs étaient des lectrices. Aujourd'hui, nous fêtons le chiffre record de... 3 % (tandis que 40 % des utilisateurs de PC sont des femmes). Pas de quoi frimer, d'autant que 20 % des rédacteurs de Joy sont des rédactrices. Je tombe donc sur cette lettre à l'écriture toute ronde, mon sang de vieux dégueulasse ne fait qu'un tour et me voilà à arpenter la rédac' en gueulant : "Qui s'y connaît en astrologie ?!!" Les réponses vont du silence affligé au silence consterné. Il est encore loin le temps où Joystick sera rebaptisé "Mon PC sans applicateur". Je remarque finalement, dans le lot, un silence différent, un silence honteux, surmonté d'une tête rougissante. Stéphane Leclercq, notre correcteur photographique. Timidement, il lâche : "L'astrologie... je m'y suis intéressé...". Je retiens un juron. J'insulterai ce supôt des sectes une fois qu'il m'aura dévoilé son savoir. Il utilise "Horoscope 2000". Il sait qu'une version étendue intitulée Andromède 3000 ne va pas tarder à sortir. Il a sûrement lu les niouzes de ce mois-ci. Il a jeté un coup d'œil à "Horoscope & Thème astral" et l'a trouvé superficiel et mal fichu. Un vrai puits de culture astrale. Je le remercie, l'insulte copieusement, et constate horrifié que mes collants sont filés.

Modules étranges

Il y a deux choses que j'adore dans le CD, dont vraiment je suis un grand fan : les demomakers et les modules. Où pouvons-nous nous procurer ces produits ? Est-ce simplement des lecteurs qui les envoient (bravo les gars pour vos œuvres superbes !) ou alors peut-on les trouver sur le Net ou dans le commerce ?

Il arrive que des lecteurs nous envoient des démos, mais nous les trouvons la plupart du temps à l'adresse suivante : www.hornet.org . Quant aux modules (musiques au format .mod), il n'y a pas vraiment de site généraliste. Pas d'autre solution que d'aller au charbon : effectuez une recherche avec Altavista ou Yahoo sur le mot "MOD".



Ultim@te Race Pro™, c'est de l'action automobile pure! Cette course d'arcade va pousser votre carte accélératrice 3-D* jusqu'à ses limites! Retrouvez des effets spéciaux époustouflants aux graphismes extrêmement réalistes: reflets du ciel, projection de boue, étincelles, traces de pneus, pluie, orages et brouillard.

Ultim@te Race Pro™ est une terrifiante course à grande vitesse contre de véritables adversaires (via Internet, réseau, modem ou lien en série) ou contre des concurrents contrôlés par l'ordinateur. Lancez-vous sur 16 pistes différentes en course contre la montre, record de tour ou mode 'fantôme'.

Ultim@te Race Pro™. Encore plus vite. Encore plus fort!





www.ultimaterace.com



www.microprose.com



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Suite à l'article du mois dernier, pages 16-17, j'ai rencontré la rédaction de "Charlie Hebdo". Ni cons ni vieux (je m'en doutais, mais j'ai adoré les énerver), sympas. Et leur vision du jeu vidéo, même si elle me semble faussée - par rapport à ma vision, s'entend - (la vérité devant se trouver quelque part entre ces deux points de vue), m'a fait pas mal réfléchir. On en reparlera plus longuement, le mois prochain, car il y a beaucoup à dire sur la violence dans les jeux.

Sans transition, parlons de nos copains éditeurs. Décidément, l'industrie du jeu marche sur la tête ! Tout le monde sort ses produits phares pour les fêtes, et le reste du temps, disette. Du coup, les ventes de jeux destinés aux core gamers (c'est vous ça, les amis) ont été catastrophiques à Noël. Au millieu de la grande pagaille des machins multimédia, du logiciel grand public acheté par mamie et du linéaire de dix mètres de long rempli du ludo-éducatif qui tue, comment s'y retrouver ? Les éditeurs devraient comprendre que les consommateurs de jeux "consomment" toute l'année. L'anniversaire du petit Jésus ne va pas leur donner envie d'acheter dix fois plus de jeux. Vous me direz, ils peuvent les acheter après. C'est méconnaître un fâcheux travers des passionnés : l'objet de convoitise, c'est la nouveauté (on ne s'en plaindra pas trop, ça fait vendre du papier. Non, je ne suis pas cynique, je constate). Un machin qui traîne en magasin depuis deux mois, même génial, n'est plus une nouveauté. Et puis, en un ou deux mois, les choses évoluent, les graveurs ont le temps de fonctionner... Le pire, c'est que les éditeurs s'en foutent. Il leur suffit de vendre massivement un jeu par an pour faire leur beurre. Résultat, des tas de hits sont gâchés, et les développeurs, les studios de créateurs - la véritable cheville ouvrière de cette industrie - ne rentrent pas dans leurs frais.

Cyrille Baron

Hummm, l'est bien ton truc, tu me l'files ?

La fameuse convention Microsoft du mois dernier réunissant moult développeurs et autres spécialistes de Direct X a au moins prouvé quelque chose : rien ne se perd, tout se récupère. Effectivement, Billou a décidé d'intégrer Direct Music au Direct Sound de Direct X 6. En gros, il s'agit d'un système permettant d'adapter automatiquement l'ambiance sonore d'un jeu à l'action en cours. C'est cool, à part que ça fait un bout de temps que ça existe chez Lucas Art, sous le doux nom d'I-Muse. C'est ce que l'on appelle de la repompe en règle. Mais bon, c'est pour la bonne cause, on va dire.

Bill Brother 1

"Nous avons décidé de coordonner nos efforts avec Microsoft en matière de recherche, de formation, de financements conjoints en capital-risque." Et là, vous vous dites "Encore une entreprise qui rejoint le camp de Bill Brother." Perdu ! C'est une déclaration de notre ministre de l'Economie, Dominique Strauss-Kahn. J'ai juste un doute : les "financements conjoints en capital-risque" entre la France et Microsoft, c'est le Crédit Lyonnais qui va s'en charger ?

Telex

France Télécom, notre copain le vampire, passe enfin ses pages blanches sur Internet : www.pageszoom.com. A cette même adresse, vous pourrez demander à ne pas y figurer ou bien en composant le 0800 77 44 03. N'oubliez pas que le 3611 reste gratuit les deux premières minutes contrairement au Net qui nous saigne par hectolitre. Encore merci à France Télécom de nous faire aimer l'an 2000 au tarif "plein baise".

Pax Americana

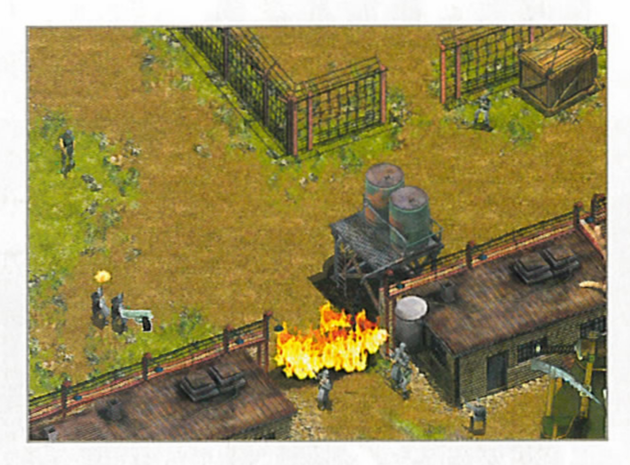
Quelques explications à propos des embrouilles entre Steve "Joe le procès" Jackson et l'équipe d'Interplay portant sur le jeu Fallout. Steve "la procédure" Jackson n'aurait pas trop apprécié de voir un soldat américain futuriste tirer une balle dans la tête d'un civil dûment menotté. Ecoute, Steve, ce sont des choses qui peuvent arriver, souviens-toi quand les services secrets ont fait irruption dans le local de ton BBS.



Rumeurs

De vagues rumeurs, qui valent ce qu'elles valent, font état de l'existence d'un serveur "pirate" d'Ultima online aux Etats-Unis, détenu par plusieurs Guildes. D'autres rumeurs font état de l'existence d'un même serveur en Allemagne. D'autres rumeurs affirment que France Télécom va baisser ses tarifs.

Bob Arctor joue du pipeau chez les commandos



- "Ah Bob tu tombes bien, je cherche des renseignements sur les commandos... toi qui as tout fait dans ta vie, t'aurais pas justement fait partie d'un ©ommando ?"
- "Bien sûr que oui."
- "Ah cool tu vas pouvoir m'en parler alors ?"
- "Enfin oui et non."

Et là, je sens le plan embrouille, mais bon entre pomme de terre qui est ivre mort et Casque noir qui fait le nouveau tube de l'été avec Music Maker...
Et là, Bob repart de plus belle.

- "Tu sais à Versailles on se doit d'avoir fait les commandos, c'est un peu un passage obligé, un peu comme les impôts ou les droits de succession. Malheureusement, à cause de ma corpulence, ces salauds m'ont mis dans la fanfare. J'ai donc passé dix mois à faire du triangle alors que je connaissais parfaitement le solfège, si c'est pas gâché..."

Bon, ok, merci Bob, tu m'as bien avancé. Commandos est un jeu à la fois tactique et stratégique qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous aurez 24 missions à passer, des tonnes de trucs à faire exploser, des tas de bidules à tuer. Merde, v'là Bob qui revient me prendre la tête.

-"... et je t'ai raconté la fois où j'ai tué un ours à main nu ? L'ours s'appelait Hector et jouait du banjo au cirque Pinder. Moi, je remplaçais le clown Zozo au pied levé quand tout à coup, John Wayne en personne..."

DVD

Les choses commencent à s'éclaircir un peu au sujet du DVD. Le système Multizone pourrait disparaître au profit d'un contrôle fait par une horloge interne. Le principe est con et a dû être imaginé par une sélection d'ingénieurs particulièrement débiles : on achète un film à l'étranger pas encore sorti en salles ici, et le DVD refuse de le lire avant un temps donné suivant le pays. Nul Nul ! Du coup, on parle maintenant d'une sortie mondiale simultanée de tous les films dans toutes les salles du monde en même temps. Ouah, on aime la simplicité dans ce milieu. Bon voilà mon conseil, n'achetez pas de DVD pour l'instant, attendez un peu et rachetez un bon vieux lecteur laser ainsi que des dizaines de disques d'occase que les bien nantis ne manqueront pas de refourguer.

Un moteur pour gros cylindres

Terminal Reality, la boîte de développement de Monster Truck Madness, développe un nouveau moteur pour le second volet. Ce moteur au doux nom de Photex2 est encore secret. Seuls, quelques malheureux screen shots donnent un aperçu de ses capacités graphiques.
En dehors de Monster Truck Madness 2, il tournerait aussi pour d'autres jeux dont les noms n'ont pas encore été dévoilés. En attendant de plus amples renseignements, voici quelques images qui vous feront patienter. Pour en découvrir d'autres, branchez-vous sur le site de Terminal Reality à **http://terminalreality.com.**







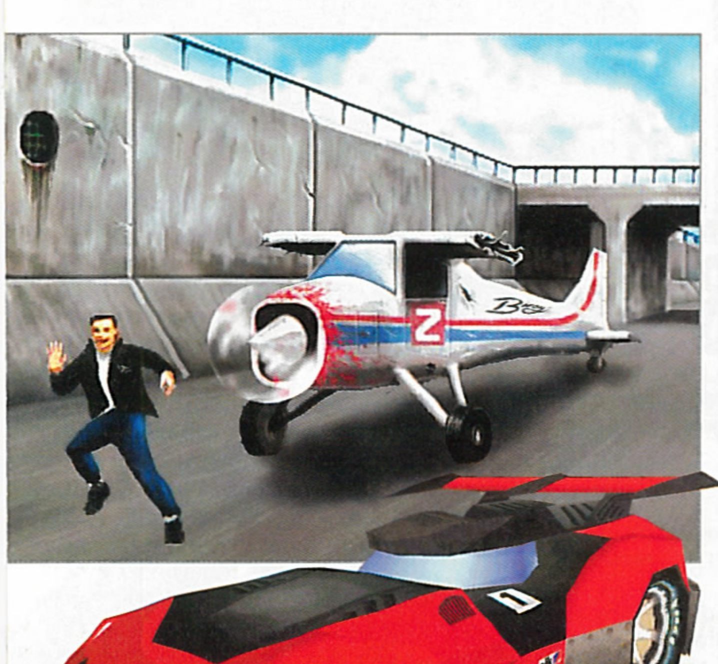


La fièvre de la censure

Après les essais pour censurer le Net, les gouvernements s'attaquent aux jeux. On connaissait déjà les efforts du gouvernement allemand à propos de Carmageddon et tout récemment les problèmes que Quake 2 a rencontré chez nos voisins. Mais bon, de la part des Allemands, on s'attendait à tout. Apparemment la fièvre a gagné les Etats-Unis. La magistrature de Floride s'est réunie dernièrement pour discuter d'un projet de loi interdisant tout étalage ou exhibition de violence dans le jeu vidéo. Mais grâce à Dieu, le lobbying des industries du jeu vidéo est suffisamment puissant pour limiter la casse comme il l'a déjà fait. Dans les états de New York et du Missouri, le même type de loi avait été déclarée inconstitutionnelle. Merci Messieurs.

Le 3 mars ? j'ai autre chose à foutre

Bill Gates vient d'être invité, par le Congrès américain, à venir témoigner le 3 mars prochain. Seulement voilà, il aurait fait répondre, par un porte-parole de Microsoft, qu'il avait autre chose de prévu. Normal quand on est maître du monde.

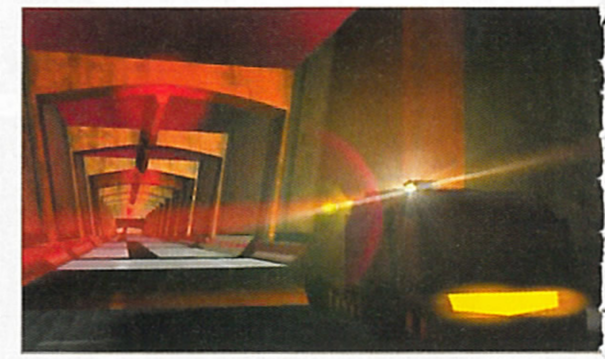




Carmageddon II
Carpocalypse Now

Après avoir déclenché crises cardiaques, arrêts respiratoires et éruptions cutanées chez certaines âmes prudes, SCI remet le couvert avec la préparation de Carmageddon II. Loin d'avoir été refroidis par la levée de boucliers causée par le thème même du premier épisode, ces psychopathes de programmeurs nous promettent encore plus d'action pour le second. Messieurs les fabricants de produits pharmaceutiques, merci de prévoir un stock de Tranxène, ça risque d'être utile chez les censeurs. Mais bon, on n'y est pas encore puisque la sortie du jeu n'est pas prévue avant quelques mois. Bien évidemment, toutes les cartes d'accélération 3D seront à la fête, avec du 640*480 en 16 millions de couleurs portées à l'écran. Ça va en faire des dégradés disponibles pour le rouge. Surtout que ces saloperies de piétons seront désormais à la sauce polygone et que du coup, vous pourrez très bien n'arracher que le bras ou la jambe de cette femme enceinte tentant désespérément d'échapper à vos roues. Pour certaines voitures utilisant un moteur à réaction, il sera même possible de brûler les passants insouciants, pendant qu'ils attendent sagement que le feu soit au rouge pour traverser dans les clous. Les cons. Et comme vous êtes du genre frimeur, vous pourrez sauvegarder vos plus belles boucheries, histoire de rire entre amis de ces plaisirs simples de la vie. Ah j'oubliais, il y aura même des ambulances qui viendront ramasser les restes de vos victimes. Manque plus que Diana pour que l'éclate soit totale. Est-ce bien raisonnable ? On s'en fout, l'humanité n'a pas attendu les jeux vidéo pour massacrer ses semblables.





FALLOUT dehors !

Sale nouvelle pour tous les "futurs" fanatiques de Fallout. Tim Cain, le grand manitou du projet, s'est barré d'Interplay avec quelques autres têtes pensantes, "déçu par tous les problèmes de licence, le retard de parution et d'autres choses plus internes", selon ses propos. Du coup, verra-t-on jamais un Fallout II au scénario aussi bon ? Tim Cain, quant à lui, s'est remis au boulot en essayant de recréer un concept de Role Playing original. On lui souhaite tous les succès possibles, il les mérite.



Billou en Belgique

Un voyage en Belgique sans aucun problème pour Bill Gates où il a parlé de plein de choses super intéressantes avec les gens les plus avancés technologiquement parlant. Son emploi du temps était bien rempli et il s'est dépensé dans des activités très éclectiques ! : il a remis en mains propres quelques versions de Windows 95 à de grands brûlés de l'hôpital d'Etterbek, a remplacé les cartouches de toner de toutes les photocopieuses des boutiques Copy Top, a fait un passage à l'usine Citroën de Poolevorde pour acquérir une voiture de collaborateur à bas prix pour finir son voyage à la cafette de l'aéroport où il a ingurgité un plat de moules au fromage avant de re-partir, satisfait. Rien d'autre d'intéressant à signaler.

Braderie chez Matrox

Aux Etats-Unis, Matrox a décidé de baisser le prix de sa carte 3D M3D jusqu'au tarif époustouflant de 500 balles. Chouette en attendant que la 3DFX2 arrive ici, on pourrait pas demander à nos copains de chez Guillemot de baisser un chouïa les prix ?

Hover booked chez SCI

SCI, les géniteurs de Carmageddon, sont actuellement en train de bosser sur un jeu de course dénommé Xtreme Machine. A l'heure où vous lirez ces lignes, des p'tits gars besogneux s'arrachent le cortex à mettre au point un soft mettant en scène des hovercrafts (aéroglisseurs pour les Français), tous richement dotés d'une dizaine d'armes. Maintenant donc, c'est-à-dire en direct juste maintenant où je vous parle, les programmeurs sont en train de débugger la routine d'affichage des explosions, passque il y avait un problème sur la pile FF et que franchement ça déconnait grave. Bon, en un mot comme en cent, ça causera 3Dfx, effets spéciaux (geysers, éruption de lave, etc.), bâtiments entièrement destructibles, passages secrets, niveaux de nuit et enfin multijoueur. Ah oui, vu le type d'engin, vous pourrez aller aussi bien sur la terre que sur (ou sous) l'eau. Actuellement bientôt disponible sur vos moniteurs, en attendant Carmageddon 2 dont on cause d'ailleurs quelque part dans le coin.



Inside, outside, partout

Après Nvidia et ATI, c'est au tour d'Intel himself de se lancer sur le marché de la 3D avec un nouveau chip développé conjointement avec Real 3D (dont la majorité des capitaux sont détenus par Intel et Lockheed Martin). Répondant au doux nom de i740, la bestiole devrait faire son apparition sur diverses cartes, à commencer par Diamond. En ce qui concerne les performances, on ne sait pas grand-chose pour le moment, si ce n'est que le i740 devrait se rapprocher d'un Riva 128.



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Capital de non-risque

En deux ans, Microsoft a claqué près de 3 milliards de dollars dans les start-up de haute technologie. Traduisez, Microsoft entre dans le capital d'un maximum de sociétés prometteuses pour en prendre le contrôle au cas où. Après ça, Microsoft saute sur les gros salons du genre Comdex à Las Vegas, et explique à ses nouveaux collaborateurs qu'il ne faut pas investir dans les sociétés concurrentes de Microsoft. Pour exemple, Microsoft a acquis 5 % de VDOnet, 10 % de Progressive Network et dépensé 75 millions de dollars pour acheter Vxtreme. Dans sa grande impartialité, Microsoft n'a pas déclaré s'il comptait dépouiller ses nouveaux associés de leurs nouvelles technologies. Quant à la loi antitrust, Bill Gates s'en fout, il est très riche.

Technologie standard

Daniel Ichbiah, l'un de nos collaborateurs fréquentant de manière quasi régulière les pages de notre beau magazine vient de terminer un nouveau bouquin nommé "Cyberculture" aux éditions Anne Carrière. Attention, il ne s'agit pas, comme le titre pourrait le laisser penser, d'une litanie de lieux communs sur le thème, destinés aux infos du 20 heures mais plutôt d'une analyse globale de ce monde un peu trop éclairé par le feu des projecteurs. Les opinions personnelles sur les technologies fleurissent à tous les chapitres et sont souvent commentées sur un ton acerbe.



Jeu inconnu cherche proprio

Voilà, ce mois-ci, on vous a balancé la démo d'un jeu qui nous semble fort prometteur. Oui, dans le CD-Rom de Joystick bien sûr. Sanitarium, développé par ASC Games, est un jeu d'aventure avec un mode de vue plus ou moins isométrique et qui nous était tout à fait inconnu jusqu'à aujourd'hui. Du coup, on ne connaît ni l'éditeur, ni le distributeur. Jetez-y un coup d'œil tout de même, il a l'air aussi passionnant et déjanté qu'un Dark Eye ou un Harvester. A suivre, et de près.

Même que ouais !

Billou doit être travaillé par sa conscience. Il a déclaré, l'autre jour sur Scie Haine Haine, la chaîne des rapports humains, qu'à 42 ans, il avait refilé 500 millions de dollars à des œuvres de bienfaisance. Ça, c'est bien, c'est même très bien. On ne peut qu'encourager. Là-dessus, il n'a pas pu s'empêcher d'ajouter que ses donations étaient supérieures ou égales à celles de Ted Turner… Ouf, j'ai cru qu'ils nous l'avaient changé !





Telex

Alors que j'étais sur Irc, le gars Exxos m'attrape par le sac à main et me dit "Hep mon petit père, t'en veux de la bonne, de la fraîche, va donc mater à cette adresse www.mygale.org/11/propin/info1htm/595/page7.htm et surtout tu dis pas que c'est moi qui t'ai envoyé là-bas, ma vie est en danger, les petits gris veulent ma peau." Je suis allé voir, depuis je ne dors plus et mon corn-flakes à un goût de papier mâché.

www.chateauversailles.com

On nous annonce l'ouverture d'un site officiel consacré à Versailles où on trouvera une multitude de renseignements sur la ville et son histoire. Bien sûr la visite du château, son architecture et son parc, rien ne vous sera épargné mais le site met aussi l'accent sur des aspects sur lesquels le web est d'habitude plus discret comme le mobilier (tiens, je vends des meubles pas cher), la décoration (des rideaux aussi), ou encore un calendrier des manifestations culturelles à venir (j'ai des calendriers en double emploi). Un grand site pour une cité qui fut à plusieurs reprise la capitale de la France (non, je ne possède pas des actions sur le site mais j'y habite et j'ai des apparts à vendre) .En fouinant un peu, on peut aussi y trouver des dossiers complets, préparés, destinés aux enseignants voulant aider leurs élèves à préparer des exposés. Pour les trucs à vendre, écrivez à la rédaction.



T'as pas cent balles ?

Après s'être frotté au marché des configurations grand public, Compaq se lance à l'assaut des stations de travail. En effet, d'après l'ISPs, organisme d'analyse gardant un œil sur le Web, 40% des solutions serveurs installées l'année passée étaient des stations Compaq tournant sous Windows NT. Sun, qui dans le même temps a installé 38% de stations tournant sous Unix, commence à s'inquiéter car c'est la première fois qu'un concurrent vient piétiner ses plates-bandes. Du coup, Compaq se sent pousser des ailes ; la société à suivre vient d'acheter Digital Equipment pour près de 10 milliards de dollars. Digital Equipment, c'est Digital quoi, l'initiateur à la fin des années 80 de la mini-informatique avec le PDP puis le VAX, connus de nos jours pour leurs processeurs Alpha. Autant dire que Compaq devient donc le premier concurrent d'IBM. Il faut dire qu'il s'agit de la plus grosse acquisition jamais réalisée dans le secteur informatique.

Plein les fouilles

Infogrames vient de communiquer son bilan financier officiel pour le second semestre 97 680 millions de francs de ventes, c'est cent soixante-cinq pour cent d'augmentation par rapport à l'année précédente. Ce bon résultat officiel est apparemment dû au rachat officiel de Philips Media et de quelques éditeurs étrangers, sans parler des licences porteuses comme les schtroumpfs ou des titres phares comme V-Rally (1,5 millions d'unités vendues sur PlayStation). C'est bizarre, on ne parle nulle part d'Infonie. Comme c'est bizarre.



Telex

Un inconnu qui passait dans le couloir me demande de préciser que Unreal sort bien mi-mai et Duke Forer en novembre. Voilà, c'est désormais chose faite.



Simulateur de photographie de sport

Vous avez toujours rêvé de faire partie de la cohorte nerveuse des porteurs de téléobjectifs avec doubleur de focale. Vous admirez ceux qui, le dimanche sur les courts de Roland-Garros, shootent avec passion les efforts musclés et vains de grands bambins millionnaires de la baballe. Grâce à ce soft, devenez vous aussi un photographe de sport bronzé. Ah non, finalement c'est juste un jeu de tennis : Game Net & Match. Comme la rituelle prière tennistique d'après messe sportive, «Jeu, set et match». Appelez le Samu, il y a un gars chez Blue Byte qui a avalé un clown.

Bill Brother 2

Poignée de main avec le dernier Premier ministre, conférence de presse commune avec celui des Economies... Nos zénarques à nous, ils sont fascinés par les myardaires ricains à lunettes : après Juppé, c'est Strauss-Kahn et Jospin qui reçoivent Billou. Ou alors ils s'imaginent qu'ils vont redorer leur blason devant les électeurs (merde, c'est nous !) en se montrant en compagnie d'un gars qui n'est poursuivi que pour infraction à la loi antitrust ? A les voir l'accueillir comme un chef d'Etat, je me pose une question : c'est quoi le PIB de Microsoft par rapport au chiffre d'affaires de la France ? Pourtant, les chiffres, c'est pas mon truc.



Rien @

Courant toujours après l'inexplicable frénésie des pins, ils ont inventé les pogs, les stickers, les dunkers. On sent bien que l'inspiration vient à manquer, mais ils ont quand même trouvé un nouveau moyen de nous transformer en hommes-sandwichs : les bunjeez. Ce sont des cochonneries en plastoc censées remplacer le nœud des lacets. L'incontournable progrès quoi. Je me plonge dans le mode d'emploi... Image 1, je passe mes lacets là et là dans leur bidule rond. Image 2, "snap snap" mes lacets se coincent dans des encoches, cool, ça marche. Image 3, mince, ça déconne, mes lacets dépassent et traînent par terre, chui obligé de faire un grand nœud par dessus leur bunjeez. J'ai l'air d'un grand con déguisé en petit con. Je relis leur notice pour vérifier si je ne me suis pas gouré. Il y est précisé : "Avec les bunjeez, le laçage entre dans le troisième millénaire !". Ah, OK. Je colle l'inutile bidule à la poubelle.
http://www.bunjeez.com

Les maîtres du Mah-Jong

Un jeu de mah-jong plus un jeu de stratégie. Résultat de cette étonnante addition : Les maîtres du Mah-Jong. Tout commence par une partie de mah-jong normale excepté qu'au cours de la partie, il est aussi possible, par des combinaisons de pièces, d'invoquer des créatures et de lancer des sorts qui interviendront durant la phase stratégique. Une fois la partie de mah-jong terminée, on passe à une carte sur laquelle se joue un wargame très simple avec les créatures invoquées. Puis le jeu recommence. C'est en français, édité et distribué par Profil.

Telex

Le provider America Online a annoncé son intention de devenir le premier provider en Chine. Ils ont choisi comme partenaire le groupe China Internet Corp of Hong Kong, ce qui tombe plutôt bien vu qu'ils sont du coin.

Pom pom pom pom !

Merci de participer à la bonne lecture de cette news en lisant le titre sur un air connu de Wagner. Bien. Apple, donc, annonce un résultat financier pas piqué des vers pour le début de l'année. Ses profits sont effectivement en hausse de 47 %, ce qui n'est pas si mal pour un... enfin... comment dire... une boîte qui était dans le coma depuis quelques temps. Parallèlement à ça, Mac OS 8.1 viendra désormais hanter les Mac en attendant Allegro, le prochain de la série des O.S. prévu pour le cours de l'année.
Euh, Beethoven.

Au secours ! Apple revient

Dans le quotidien "Libération" daté du 6 février dernier, Apple Computer s'est offert un joli cahier publicitaire central de quatre pages. Les intertitres sont d'une folle originalité : Apple relève le gant, Apple touche et fait mouche, l'ordinateur domestique vraiment domestique, G3 : plus loin, plus fort et surtout plus vite. Sur la quatrième de couv', on retrouve le leitmotiv communicatif de la firme, à savoir une page dédiée aux personnalités "anticonformistes" où apparaissent les portraits de Gandhi, Einstein, Picasso, Cassius Clay. Un sacré contraste !





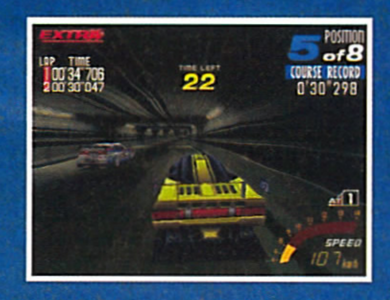




SEGA Touring Car Championship









- Conversion sans faille du jeu d'arcade
- Sensation de vitesse extrême alliée à une conduite très sportive
- 5 circuits très variés dont 2 cachés
- Les performances de chaque bolide sont identiques à leurs caractéristiques réelles (différents réglages et paramétrages possibles)
- Chaque voiture est représentée avec un grand souci de détails (logos des sponsors, aérodynamisme, bruitage réaliste des régimes moteurs...)
- Mode 2 joueurs en écran splitté
- Jouable jusqu'à 8 en réseau

A partir d'un PC Pentium 90 Mhz (133 recommandé) avec Windows 95





SITE WEB : http://www.sega-europe.com

AM ANNEX







Hexen II et plus si affinités



La guerre des add-on continue et Hexen II propose son mission-pack pour avril 1998. Deux nouveaux environnements (un château fortifié et un paysage bien chaleureux, genre neige et glace), quatre nouveaux monstres terrifiants (enfin moi, il me font pas peur, mais vous, je sais que vous êtes sensibles) et plein d'améliorations quant à la façon de traverser les vitres, elle-même fonction de l'énergie cinétique et de l'angle d'attaque. En fait, la grande nouveauté, c'est l'apparition d'un nouveau personnage à incarner : un démon, et de sexe féminin s'il vous plaît ! A la vue des papattes de la dame sur les screen-shots, elle a pas l'air commode. Ou alors c'est de l'eczéma.

La guerre des mondes









Développé par nos copains de chez Rage Software et édité par GT Interactive, La Guerre des mondes (War of the Worlds), tiré du roman de H.G. Wells, est annoncée pour septembre. Contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel qui semble posséder quelques caractéristiques alléchantes, un graphisme très original et "daté", des unités toutes rigolotes et tout et tout. Pour que vous n'en puissiez plus d'attendre, balançons au pif quelques caractéristiques appétissantes : graphismes avec de nombreuses couleurs, illuminations et ombrages générés en temps réel, jeu de jour comme de nuit, mais aussi une campagne dynamique aux scénarios évolutifs qui ne s'arrête que lors de l'élimination d'une race ou de l'autre. Ah ben oui, j'ai oublié de vous dire, vous pourrez incarner soit des Martiens, soit des Terriens. Tout ceci se passe comme dans le roman, il y a plus d'un siècle, et vous devriez pouvoir trouver des types d'unités vieillottes à souhait. Le fait que ce jeu se déroule à une époque lointaine lui permettrait de pouvoir tourner sur de petites configs de l'époque victorienne comme des Pentium 90. Croyez-moi si vous le voulez, mais les présents renseignements et les images m'ont été transmis via courrier électronique par Orson Wells lui-même.

10 contre 1 que je passe en dessous

"Chié j'ai perdu mon pari" C'est ce qui est ressorti de la première lecture de la boîte noire de l'avion A6 Prowler qui a sectionné le câble d'un téléphérique en Italie, tuant du même coup vingt personnes. Après avoir effacé l'enregistreur de vol suite à une "erreur de manipulation" qui a entraîné des dégâts irréparables sur l'altimètre de l'appareil, l'US Air Force n'a pas manqué de remercier les autorités italiennes de leur précieuse collaboration.

Devant les questions que le gouvernement italien rêvait de poser devant une enquête aussi bien menée, le Pentagone a répondu "Ta gueule" par valise diplomatique. Le malheureux pilote, qui est entré depuis en maison de repos près de Washington DC, aurait déclaré : "Je comprends pas, je me suis entraîné des heures sur Flight Simulator 98, et j'ai même le scénario disk sur l'Italie." Vous allez voir que l'OTAN va porter plainte contre Le Guide du Routard…



Telex

D'après Intel, grâce à son nouveau système de cache "Quick Web", il serait possible de doubler la vitesse de votre browser favori. Vous passeriez donc de 10 000 balles par facture à 5 000. Ou inversement, le gain de vitesse vous fera rester deux fois plus longtemps devant votre écran, histoire de savourer ce nouveau confort. Ouais bon, au final on dépensera toujours autant de thunes, quoi.

Mon Force Feed-Back s'appelle " Ta Gueule "

Extraordinaire ! On s'en doutait depuis bien longtemps mais la chose commence à devenir officielle et s'est propagée comme une traînée de poudre sur notre forum on-line : le ventilateur du Force Feed-Back n'a d'autre utilité que la production d'un bruit énervant. Mieux encore, les ingénieurs de chez Microsoft l'auraient placé là seulement au cas où. D'ailleurs, les nouvelles séries des Sidewinder en sont totalement dépourvues. Bon, bien sûr, il est déconseillé d'ouvrir votre Joystick vous-même rapport à la garantie, mais des petits malins ont consacré une page Web à un "Removal Guide". Sur http://w3.one.net/~mszabo/forceone/fanremoval/fan_removal_instructions.htm

America Offline

Après le licenciement d'une centaine de personnes, le fournisseur d'Internet pré-mâché, American On-Line USA, vient d'annoncer qu'il renonçait à poursuivre le développement plutôt coûteux de son «Cyber Park», une aire de jeux on-line qui paraissait fort prometteuse.

Un ancien Virus revient

Virus vous vous souvenez ? ? ? ? Non ? Distribution de claques générale pour vous punir. Ce jeu fabuleux était un best-seller sur des bécanes comme l'Atari ST. Eh bien il va nous revenir sur PC à une date indéterminée sous le nom de code (peut-être provisoire) de V2000 (comme le standard vidéo de Philips). Fort heureusement, en bons journalistes d'investigation que nous sommes (non je plaisante), on a réussi à retrouver son antre et à en photographier une version assez peu avancée mais qui annonce le produit d'ores et déjà plein de promesses. Pour le moment, le gameplay général n'est pas déterminé mais on retrouvera un petit vaisseau qui se baladera dans des mondes aux graphismes et aux paysages fort différents (médiéval, sous-marin, enfer, campagne landaise, etc.). Les animations des ennemis et des populations de ces mondes s'avèrent très bien foutues. On vous en dira plus bientôt, promis, juré, splurt ! (craché).

Bob Arctor



L'affaire des émulateurs censurés !

Vous avez été nombreux à nous signaler une erreur de maquette dans le petit dossier sur les émulateurs du mois dernier. En effet, page 58, deux colonnes se terminent au milieu d'une phrase. Comme on est sympa, on va vous les réécrire. Donc, dans la colonne Zx spectrum, il faut compléter par : "….-tulatif, tralalalala." et celle de l'Amiga par "… on s'en fout car c'est comme ça et c'est tout ! zim bam boum !". En gros, vous n'avez rien loupé. Y a aussi un autre bin's. Certaines adresses, comme celle du TI99 4/, ont bougé entre-temps, mais vous pourrez retrouver l'intégralité de ces adresses sur le site Web de Joystick au http://www.joystick.fr. Décidément, on a vraiment pas eu de bol, mais rassurez-vous, ça ne se reproduira plus, moi aussi je déteste les gens qui ne finissent pas leurs phrases parce que je ne





le jeu qui en a 4

Il y a des add-on qui promettent. Celui de Dark Reign (nommé Rise of the Shadow Hand) nous cause bien des excitations, jugez plutôt : treize nouvelles unités utilisables en solo comme en réseau, dont quatre créatures uniques pour les Gardiens de la Liberté. Vous pourrez les découvrir au cours des neuf nouvelles missions pour chaque camp. Si vous connaissez par cœur les cartes multijoueur, un éditeur amélioré permettra de créer des missions jouables à plusieurs, où vous pourrez vous allier contre l'ordinateur. La modification du terrain en cours de partie va s'enrichir de nouvelles possibilités, et on pourra notamment construire des routes ou créer des marais pour ralentir l'adversaire. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin : Rise of the Shadow Hand propose deux nouvelles armées (l'Imperium Shadow Hand et la Freedom Guard Xedite), ce qui porte à quatre le nombre d'armées différentes utilisables dans Dark Reign. Rassurez-vous, on va pouvoir juger de cela très vite puisque la sortie est annoncée pour la fin mars.

Telex

En 97, il s'est vendu 82 millions d'ordinateurs dans le monde. Tout de même.

NEBULAMANCIE

Après Andromède 2000, célèbre logiciel d'astrologie, Alsyd annonce Andromède 3000. Je renverse promptement ma tasse. Le marc de café dit que ce logiciel sera mieux. Pourquoi ? D'après l'ordonnancement des olives sur ma pizza reine, huit modèles de cartes du ciel. Merde j'ai fait un trou dans mon pull avec ma clope. Curieux la forme du trou : astrologie hindoue, astrologie sidérale. Interrogeons les éclaboussures de tabasco : astro-cartographie, statistique, cycle des déclinaisons progressées… J'écrase un œuf sur un tableau de Jackson Pollock et je lis : éphémérides graphiques, calculatrice astrale. Je m'interroge et me gratte la tête. La lecture des pellicules capillaires m'apprend que la précision de ce produit permettra d'atteindre les harmoniques des points As+. Vite, je secoue une bouteille de Coca, tapisse le plafond et je vois : je vois des progressions… attendez… oui, des progressions de révolutions solaires. Hop ! Piétinons des petits suisses sur du verre pilé. Ah ! j'en étais sûr : on pourra également bénéficier d'un traitement de la révolution solaire en 24 heures. Le moment est venu de se livrer à une bonne pyromancie : je secoue un paquet de sucre glace, arrose le tout de Grand Marnier et fait flamber : le sucre caramélise et se mélange à la moquette qui se met à bouillir : voici les huit planètes hypothétiques uraniennes et le point Est. Tiens, °curieux, le shampooing moquette dessine des motifs… les ingrès solaires et lunaires me font de l'œil. Au plafond, un bout d'olive pendouille à l'extrémité d'un fil de fromage. C'est signé, Andromède 3000 prendra en compte les anlunars.

Telex

Riven "Le livre de toutes les révélations"… tout est dit : Sybex édite une soluce qu'on peut difficilement imaginer plus complète. 180 pages écrites en gros mais pour moins de 60 balles, c'est plutôt un bon plan. Signalons pour la gloriole qu'on avait déjà publié la solution dans le Booklet du n° 88 de Joystick .

Sybex Sybex

Les choses sont curieusement anormales ce mois-ci : je suis pourchassé par le fisc, mon accès Internet est curieusement rapide, je commence à avoir, c'est curieux, des plaques partout sur les bras ainsi qu'à l'intérieur des cuisses, de plus, je me mets à caresser tous les lapins que je rencontre. Heureusement, tel le seul îlot de normalité dans un monde décidément bien étrange, Sybex nous à renvoyé des tonnes de trucs par containers. Youpi !

Cinq fois six ou trois fois dix

Trente millions de PlayStation, voici un chiffre qui calme. Surtout quand on sait qu'il s'agit du nombre d'unités vendues de par le monde. Je précise parce que sinon, on aurait pu dire trois milliards de PlayStation, ça aurait calmé aussi mais ça n'aurait rien voulu dire. Non, j'vous explique pour que ce soit bien clair, qu'il y ait pas d'embrouilles. Deux virgule trois, ça aurait marché aussi, mais ça aurait moins calmé. Tiens, les trois milliards, ça me fait penser qu'il faut que j'appelle mon pote Steve, un copain d'hosto. Un frère de broches en quelque sorte.

INCROYABLE RICHESSE D'ACTIONS !

SOLDIERS AT WAR™

SSI

A MINDSCAPE COMPANY

40Mo DE FORCE ET D'EFFICACITE PAR SOLDAT ! ! ! !

Un jeu de combat tour par tour avec tout l'héroïsme et le drame d'un bon film de Seconde Guerre Mondiale !









- 40MO D'ANIMATIONS PAR SOLDAT !
- 40 SOLDATS DIFFÉRENTS HYPER ENTRAINÉS !
- PRÈS DE 40 ACTIONS UNIQUES POUR CHAQUE SOLDAT !
- PREMIER PRODUIT DU GENRE DANS L'UNIVERS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE
- COMPREND UN ÉDITEUR DE MISSIONS ET UNE OPTION MULTI-JOUEURS
- LA SIGNATURE DU LEADER MONDIAL DU WARGAMME HISTORIQUE : SSI !

Distribué en France par
EIDOS
INTERACTIVE
Partenaire de distribution







SEGA C'EST poux

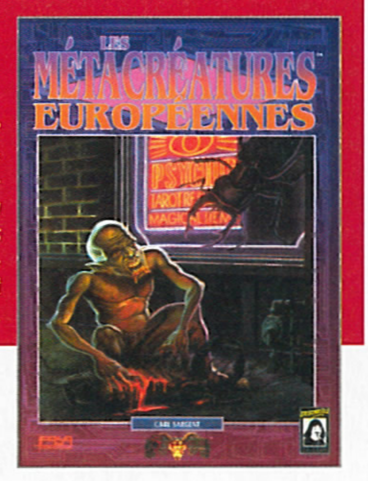
Les hérissons de chez Sega, ils vont pas bien. La dégringolade de la console Saturn leur a miné le moral, vous n'imaginez pas : des programmeurs qui se pendent avec leur souris, d'autres qui se lestent de leur moniteur 21" avant de se jeter dans leur baignoire, bref la Bérézina. Du coup, chez Sega, ils ont passé un deal avec l'Eglise de la Scientologie pour le salut spirituel des troupes. D'où un bandeau publicitaire pour ces sinistres sectaires en janvier sur le site Internet sega.com. Ah, non, aux dernières nouvelles, le bandeau c'est juste une grosse histoire de pognon et le salut spirituel, c'est que des conneries. Evidemment, j'aurais pu m'en douter, c'est comme ça à chaque fois qu'il y a Eglise et salut spirituel dans la même phrase. Ma grand-mère, elle avait un proverbe qui disait que le diable n'avait pas une queue assez longue pour dîner avec une cuillère, ou un truc du genre. Ils ont dû en entendre parler chez Sega, parce que le bandeau sur leur site, il renvoie au site… européen des sinistrologues ! Pas folle, la secte.

CETTE FOIS C'EST VRAIMENT LA FIN

On sait déjà que les joueurs ricains ont des goûts spéciaux (Frogger avait devancé Jedi Knight dans les charts au moment de Noël), c'est maintenant au tour des tongs de faire dans le niais grave section pov'keums. Le mois dernier, les Japonais ont en effet acheté en masse un jeu de simulation de pouffiasses à draguer, Sentimental Grafitti, reléguant Gran Turismo (un excellent soft de course sur PlayStation) aux calangues portugaises en terme de vente. Oui, portugaises, bien moins connues mais bien plus lointaines. Les millénistes ont raison, la fin est proche.

Jeux de rôles

Les paquets cadeaux envoyés par Jeux Descartes ce mois-ci contiennent plusieurs choses sympatoches : un guide de monstres pour le jeu de rôles Shadowrun justement nommé "Les Métacréatures européennes", la traduction de ce qui doit tenir lieu de nouveau "Player's Handbook" pour AD&D s'intitulant "Aide au joueur : combats et tactiques", ainsi que le très attendu supplément "Horreurs" pour Earthdawn.



Telex
Verhoeven Rules !

Un fidèle lecteur, Fabien Girardin a mis sur pied l'un des meilleurs sites consacrés au très controversé (mais néanmoins excellentissime) film de Paul Verhoeven, Starship Troopers. Le boulot effectué sur cette page vaut largement le détour et même les cinéphiles y apprendront des milliers de trucs sur ce film qui remet tous les films de science-fiction sortis ces huit dernières années au placard. Au : http://www.home.ch/~spaw1592

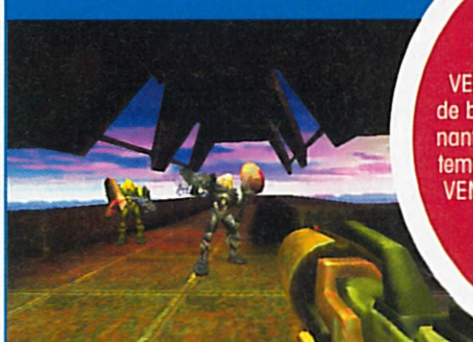
Pécé, édéhef et aishencéhèf

La fête de l'Internet qu'ils disent quelque part dans le magazine. Désolé, on n'a pas corrigé ça en «De le l'Internet». Et cédérom, qu'ils écrivent aussi partout. C'est pas nouveau mais ça m'énerve à chaque fois. Je rêve. Ces vieux croûtons de l'Académie aimeraient bien que la société se fige, que l'on ne parle pas de PC, de CD -Roms, de tous ces acronymes d'un modernisme choquant mais devant la déferlante, difficile de s'en tenir à la première édition du Littré. Du coup, les pingouins verts de l'Académie, ceux qui ont un pied dans la tombe et écrivent avec l'autre, apposent leur marque sur tout ce qui bouge. Non les gars, franchement, «cédérom», est-ce bien raisonnable ? Pourquoi pas Béhène aussi ou Tégévé ?



QUAKE EN STOCK

Au pays des add-on, les quakers sont rois. Enfin, disons princes. Bon, ils sont bien placés quoi. C'est vrai, à peine on teste le jeu, on commence à se chauffer doucement, tout ça, et voilà qu'on entend déjà parler d'un mission-pack (prévu chez Ubi Soft pour le printemps). Et que je te mets trois nouvelles armes, et que je te crée trois nouveaux monstres, et que je te balance le tout dans trois nouveaux épisodes, et que je permets à trois joueurs de s'allier… Zut, c'est 32 joueurs qui peuvent s'allier. Mince, j'ai plus de chute marrante pour ma niouze du coup.



Telex

VENDEZ. Si vous avez encore un peu de bon sens, séparez -vous dès maintenant de votre carte 3D. Car dans peu de temps VENDEZ va débarquer la 3DFX 2 VENDEZ. Pour plus de renseignements le site officiel vient d'ouvrir www.voodoo2.com/france VENDEZ.

Téléportation de magnétoscopes

C'est comme ça, c'est le progrès, c'est le télé-achat. On en a déjà la grotesque parodie tous les matins à la télévision, mais c'est du sérieux, c'est l'avenir, ça va générer des fortunes, car pourquoi se bouger quand on peut se contenter de cliquer ? Marcopoly lance un pavé dans la mare en ouvrant le premier site de commerce électronique et d'électroménager, TV et vidéo en France. www.marcopoly.frmarco@marcopoly.fr3615 Marcopoly

Salon du jeu, treizième édition



C'est un rencard bizarre. Partout, des grands enfants un peu chiants manipulent avec un sérieux excessif, qui son avion en balsa, qui son petit bateau chéri, qui ses bagnoles télécommandées. D'autres maniaques peignent leurs figurines de hussards en plomb au pinceau à un poil. D'autres tordus encore bichonnent leurs maisons de poupée grand luxe avec robinetterie en or... et dans un coin, plantée comme un irréductible village de gaulois, la partie du salon réservée aux cinglés de jeux de rôle, de société et de grandeur nature qui essayent de jouer dans le brouhaha des moteurs miniatures. N'empêche, ça reste l'occasion de rencontrer des éditeurs, des créateurs, d'autres joueurs et de s'offrir quelques bonnes parties. Du 4 au 13 avril, de 10h à 19h (vendredi 22h). Paris Expo Porte de Versailles. Entrée 65 Francs.



Telex

Bill Gates 4
BHL 14



Turtle Beach Malibu

Vous ne le savez peut-être pas, mais Turtle Beach, récemment distribué en France, est un constructeur connu pour l'excellente qualité de ses cartes son essentiellement destinées au marché professionnel. Avec la Malibu, Turtle machin s'adresse enfin au grand public. Elle offre un Wave Table de 4 mo rempli d'échantillons KURTZEIL, elle dispose d'une sortie S/PDIF, d'un processeur SRS Surround Sound 3D et du Full Duplex en hard. Elle est livrée avec les logiciels Voyetra MIDI, Audio Station 2, Audio View, MIDI Orchestrator, Jam Grid, plus 2 ou 3 gadgets. Et voilà...

Constructeur : Turtle Beach
Distributeur : Wave System
Téléphone : 01 47 07 36 50
Prix : 1 290 F TTC





Jazz Jammin'DVD II

Le kit Jammin'DVD II va vous permettre de visionner les films MPEG2 sur votre PC et de lire les DVD-Rom. Pour 2 790 francs, vous disposez donc d'un lecteur DVD-Rom compatible CD-Rom 24 vitesses, et d'une carte de décompression capable de décompresser le MPEG1 et 2 équipée d'un décodeur Dolby AC-3. Il y a tout plein d'options pour modifier le format d'affichage (4/3, 16/9...), un connecteur d'extension S/PDIF, une prise SVHS pour la connection à un téléviseur. Bref, la totale. L'ensemble est livré avec une télécommande, ce qui est fort pratique si l'on veut se servir de son PC comme d'un lecteur DVD Vidéo de salon.

Constructeur : Jazz Multimédia
Distributeur : Jazz Multimédia France
Téléphone : 01 46 87 30 54
Prix : 2 790 F TTC

MAXI Gamer 3D

La 3Dfx2 suscite bien des engouements auprès des constructeurs. Guillemot annonce sa carte à base de 3Dfx2 pour bientôt. Les performances sont très impressionnantes. La vitesse de l'horloge des processeurs a été revue à la hausse, la Ram est désormais à 25 ns (au lieu de 70) et l'algorithme de triangulation est plus rapide. J'ai bien dit LES processeurs car la carte en possède deux (en fait trois mais l'un ne sert qu'à l'affichage) ! Entièrement compatible avec les jeux prévus pour la 3Dfx1, qu'elle accélère d'ailleurs de 40 %, elle prendra toute sa dimension avec les jeux programmés pour exploiter les deux puces. Enfin, pour encore plus de puissance, on peut la coupler avec une seconde carte identique afin de doubler à nouveau les performances sans qu'il soit besoin d'appliquer un quelconque patch. Seul point noir, sa mémoire de 6 mo ne permet pas de monter à plus de 1024x768, voire 800x600 sur certains jeux. Côté performance, on obtient avec une seule carte, 3 millions de triangles par seconde ou 90 pixels par seconde, soit une bande passante de 2,2 Go par seconde ! Bref, c'est LA carte 3D de l'avenir. La Maxi Gamer 3D2 est livrée avec F1 Racing et Incoming et elle est compatible avec Direct3D, Glide et OpenGL.

Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 599 F TTC

ViviCam 3100



Les appareils numériques sont de plus en plus en vogue. Les résolutions augmentent et la qualité de l'image avec. Le Vivitar 3100 monte en 1920x1600 interpolé ou 1000x800 non interpolé en 30 bits (67 millions de couleurs). La carte PCMCIA 2 Mo permet d'enregistrer 40 photos compressées en JPEG. La mémoire peut être étendue à 4 Mo. L'objectif est un 17mm (équivalent à un 38) avec une ouverture de f/4 et la mise au point s'effectue de 1 m à l'infini. Un retardateur de 12 secondes et un flash intégré complètent le tout. Deux logiciels sont livrés avec, dont un permettant de créer très facilement des images panoramiques.

Constructeur : Vivitar
Distributeur : Vivitar France
Téléphone : 01 34 38 78 00
Prix : 3 500 F TTC

LP-1014-a



Allez, juste pour rêver un coup, l'écran plat de Iiyama est au format 13,5 pouces (équivalent à un 15 pouces normal), il mesure 52 mm d'épaisseur et peut afficher 262 000 couleurs et une résolution de 1024x768 en 75 Hz. C'est beau, c'est superbe mais ça reste encore beaucoup trop cher. M'enfin, s'il y en a parmi vous qui ont l'argent, bonjour la frime !

Constructeur : Iiyama
Distributeur : Iiyama France
Téléphone : 01 55 21 01 41
Prix : 11 500 F TTC

de neuf?

Par Lord Casque Noir

PC Trident Pad

Le PC Trident reprend le principe de la manette livrée avec la Nintendo 64. Elle comporte pas moins de neuf boutons, des tirs automatiques indépendants, un écran LCD pour faciliter son utilisation, un palonnier, une molette de gaz et un minijoystick analogique basculable en fonctionnement numérique. Tout ce qu'il faut pour tous les types de jeux.



Constructeur : Spectra Vidéo
Distributeur : N.C.
Téléphone : 0044 181 902 221
Prix : 300 F TTC

MAXI Graphics 128

Une carte graphique signée Guillemot, c'est pas banal. Dotée d'un processeur Riva 128, elle offre de bonnes performances 2D/3D. La quantité de Ram en standard est de 4 mo (1600x1200 en 65 000 couleurs) et le taux de rafraîchissement élevé (120 MHz en 1024x768) ce qui lui confère une excellente qualité d'image. Le RIVA 128 permet un débit continu de 1,5 million de triangles par seconde et la plupart des fonctions 3D (transparence, filtrage bilinéaire...) sont gérées en hardware. Ce chipset fait d'ailleurs partie des trois meilleurs à ce jour avec la 3Dfx et l'ATI Rage Pro. Elle est disponible en version AGP ou PCI.



Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : De 1 190 à 1 290 F TTC

MasterPilot

Excellent ! Le MasterPilot de Quickshot a non seulement une tronche d'enfer, mais il s'avère être une idée géniale. Cette réplique d'écran EFIS qui se branche directement sur le clavier (AT ou PS/2) n'est autre qu'un gestionnaire de raccourcis clavier. En gros, chaque soft, les simulations de vol en particulier, possède une flopée de touches pour effectuer différentes fonctions. Là, plus de problème, vous glissez le carton correspondant au jeu, vous entrez le code du carton et dès lors, chaque touche du MasterPilot permet d'appeler directement toutes les fonctions du jeu. Celles-ci sont regroupées en plusieurs catégories (vues externes, vues internes, coéquipier, radar/cible et armement) représentant au total quelques cent vingt possibilités. Bon OK, on passe autant de temps à apprendre les touches du MasterPilot que celles du clavier. Mais n'empêche, c'est la classe ! Le système est livré avec 17 fiches doubles-faces (soit 33 jeux dont Earth Siege 2, Tie Fighter, Flight Simulator 4, Top Gun, Wing Co 1, 2 et 3... et d'autres produits moins intéressants et parfois totalement inconnus). Une cartouche comporte en Rom l'ensemble des fiches. Une seconde cartouche est aujourd'hui disponible avec une vingtaine de fiches comprenant des jeux plus récents comme F22 Lightning II, Hind, Wing Co 4, Flight Unlimited Win 95, FS 95, ATF Gold... Enfin, les plus exigeants pourront acquérir le programmeur de cartouches pour saisir eux-mêmes leurs propres fiches. Ah si, j'oubliais, il est possible de coupler jusqu'à 3 MasterPilot côte à côte pour un véritable cockpit d'avion. Bref, c'est un gadget, mais un chouette gadget qui plaira à tous les fans d'avions. On attend avec impatience la fiche de Flight Unlimited 2 et de FS 98 !

Constructeur : Quickshot
Prix : 500 F TTC
(150 F la cartouche supplémentaire)

De l'action subjective intense : 30 missions différentes, 25 armes destructrices, un terrain modulable, ...

De la stratégie en temps réel : 30 unités, une IA sophistiquée, un radar 3D et un menu innovant pour un contrôle complet sur les troupes.

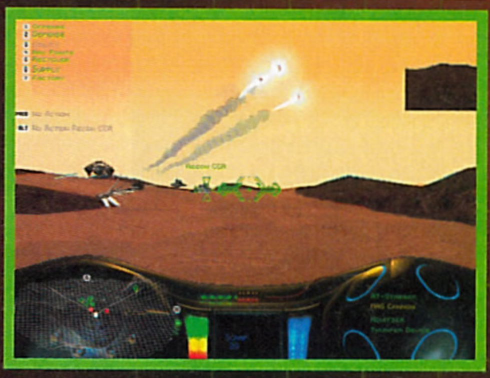
Une interface facile d'utilisation pour une vue subjective permanente.

Un réalisme époustouflant : un modèle d'animation sophistiqué, un arbre de technologie à développer, des textures de terrain multiples.

Une technologie révolutionnaire : un moteur performant, une prise en charge totale des cartes D3D et 3DFX. Mode multijoueur via LAN, modem ou internet, jusqu'à 16 joueurs en mode death match.









Bientôt disponible sur PC CD-ROM Windows® 95





PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Comment lire ce Top Hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communicante ! Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 1 050 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 1 050 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

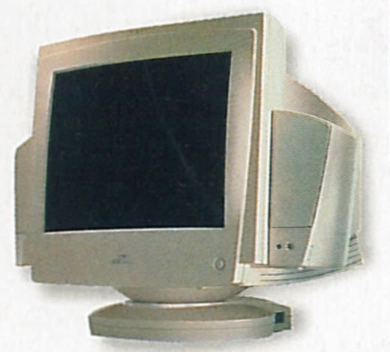
Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Le moniteur

Config 1 : 15" Philips Brilliance 105, 2 500 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3980 F TTC

Config 3 : 17" Sony 200GS, 4780 F TTC



La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 550 F TTC

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 680 F TTC

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 250 F TTC

ATTENTION !
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

La carte vidéo

À l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC). Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous)... Ce qui ne vous interdit pas d'ajouter une carte 3Dfx par la suite ! La sortie ce mois-ci de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond, 8 Mo de RAM, 1 990 TTC) permet aux petites configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelque temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx-tout-court, pour sa pérennité plus grande et ses 8 Mo de RAM.

Config 1 : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC
Ou XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC

Config 2 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 950 F TTC
Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC

Config 3 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 600 F TTC

Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 380 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball 4,3 Go (UltraDMA 33), 1 680 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 2 180 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Config 1 : Sony 24x IDE, 590 F TTC

Config 2 : Sony 32x IDE, 750 F TTC

Config 3 : Sony 32x IDE, 750 F TTC



Le processeur

Évitez les Cyrix, dont la FPU est devenue vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. À fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX. Mais avec la sortie du Pentium II 333 MHz (6 280 F TTC), la baisse des prix sur les Pentium II a atteint 20 %. L'alternative AMD semble de moins en moins intéressante.

Config 1 : K6 233 MHz MMX, 1 250 F TTC

Config 2 : Pentium II 233 MHz , 2 150 F TTC

Config 3 : Pentium II 300 MHz, 4 450 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7 PCI, qui offre des rapports performance/prix encore très intéressants. (Les cartes mères socket 7 AGP sont pour l'instant des solutions bâtardes qui n'apportent rien. On vous tiendra au courant si ça change.)
- En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore, mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive. Mais attention : le chipset LX vit ses dernières semaines. Le chipset BX arrive. Il permettra une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. Quel que soit votre choix, un conseil : faites attention à bien acheter un boîtier ATX. Le standard AT est en train de vivre ses derniers jours.

Config 1 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 1 050 F TTC

Config 2 : Asus P2L97 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 180 F TTC

Config 3 : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 180 F TTC



La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà.

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 450 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 900 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 900 F TTC

La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

ou plutôt...

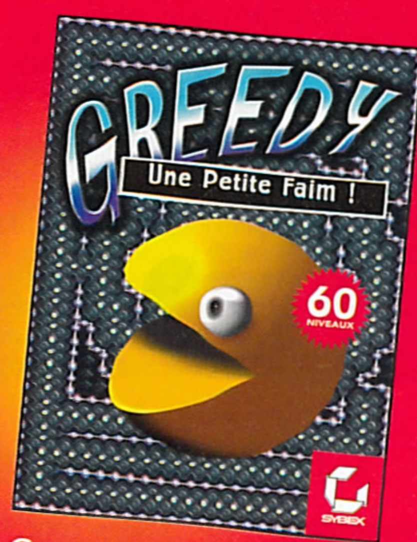
QUELQUE CHOSE POUR VOUS...

Choisissez, parmi la gamme Jeux de Sybex Original Software, ceux qui vous feront le plus vibrer : plateau, cartes, réflexion, shoot 'm up, arcade... On sait ce que c'est... Tous les goûts sont dans la nature !

128 F* SEULEMENT le jeu PC en VF CD-ROM pour Windows



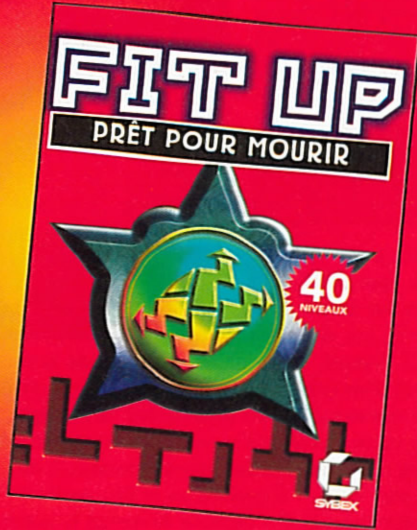
MÉCANOÏD (RÉF. 2674) 148 F
Le plus beau casse-briques jamais réalisé !



GREEDY (RÉF. 2852)
Une petite faim ? Alors, tous sur les fantômes !



TO BE FRUITS (RÉF. 2857)
Un super jeu de réflexion plein de vitamines !



FITUP (RÉF. 2853)
Et si on rejouait à ... ?

CONFIGURATION REQUISE :
Pentium 75, W95, lecteur CD-ROM, 8 Mo de RAM, carte son.

SYBEX ORIGINAL SOFTWARE



SYBEX

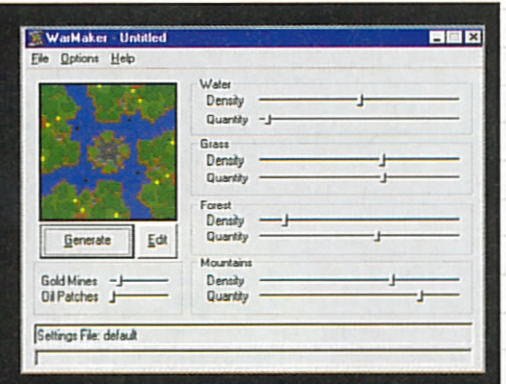
En vente chez votre revendeur habituel
à défaut commandez sur Minitel 3615 Sybex ou sur le Web : www.sybex.fr ou en téléphonant au 01 44 12 61 30

Point de patches 3D ce mois-ci, c'est plutôt bon signe et tout bénéf' pour le joueur moyen. Ce répit que l'on espère long va nous permettre de jeter un coup d'œil sur des utilitaires de bidouille, de papouille et de tripatouille.

PATCHES

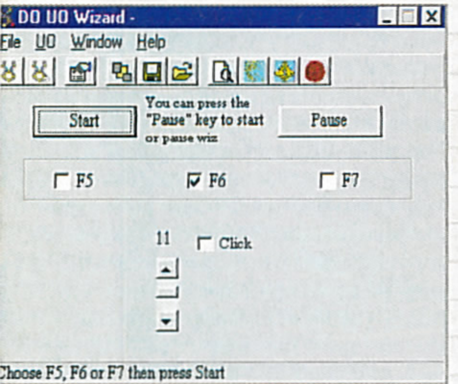
Bob Arctor

WarMaker



Nous ne sommes qu'à quelques années de la sortie de Starcraft (nan, je blaaague !), et il reste des milliards de fans de Warcraft II de par le monde, à quelques milliards près. Quand on est un joueur de Warcraft II, et qu'on s'embête, et qu'on a plein de copains et pas de copine ou le contraire, on passe son temps à se foutre sur la gueule en réseau. Aussi, après avoir épuisé toutes les cartes officielles, les avoir épluchées comme un numéro spécial de "Penthouse" ou de "La Recherche" pour les plus intellos d'entre nous, il ne reste plus qu'à les faire, les cartes. Heureusement, il y a l'éditeur de cartes. Oui mais bon, c'est un peu chiant comme machin, il faut placer des masses de terre, mesurer les territoires avec une chaîne d'arpenteur et un télémètre laser pour créer un Pud équilibré, bref c'est la folie totale ! Heureusement, y a un p'tit malin qui a eu l'idée de faire un générateur aléatoire de terrain fort sympa avec moult paramètres, qui ressemble à celui de Civilization, mais qui a aussi la possibilité de rendre une partie du grand tout symétrique. Du coup, gain de temps, gain de rentabilité et amortissement rapide du jeu. La version 2.0a se trouve au http://www.wwa.com/~sve/warmaker/

Do uo Wizard

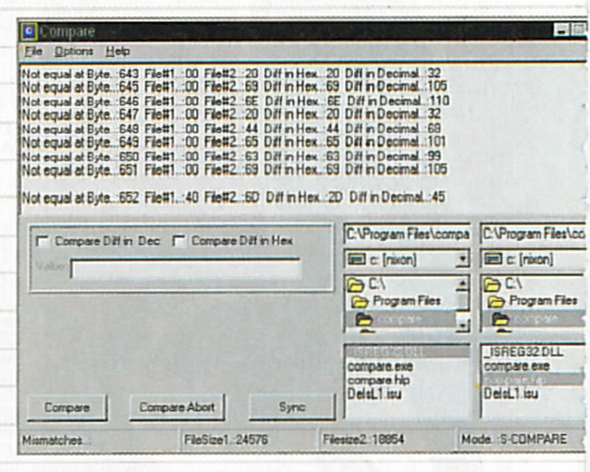




L'utilitaire du mois, pour Ultima Online, n'est autre que DO UO Wizard et rien de moins qu'un couteau suisse pour notre jeu de rôles online favori. DO UO Wizard, en véritable multitool de la truande, va non seulement nous permettre de paramétrer des macros d'entraînement au double clic près, mais aussi d'optimiser notre survie à travers ses multiples fenêtres de commandes. On pourra dès lors diriger un navire de façon très simple, se localiser immédiatement sur la carte globale ou sur un plan d'une cité, garder en mémoire la position des différentes fenêtres au démarrage d'UO et accéder immédiatement à un panneau de configuration de ce dernier. Les auteurs rajoutent de plus en plus d'options au fil des versions, ce qui en fait l'un des intégrés les plus prometteurs pour le joueur moyen. On déplore toutefois la durée d'essai de ce shareware (une quinzaine de jours avant d'avoir à raquer) limitant l'utilisation aux joueurs les plus nantis financièrement.
Une seule adresse : http://www.dragonorder.com/creations/

Compare

Les éditeurs hexadécimaux, vous connaissez ? Bien sûr que oui : mais en gros, pour ceux qui savent pas, ça aide à décoder des tags tels que «FF 00 12 B2 AE 45 FA 48 45 8E» (Gregory est un con) qu'on peut parfois apercevoir, au hasard d'une promenade, tracés sur les murs des cités. Bon, on me fait signe que non, que ça sert pas qu'à ça mais aussi à bidouiller les sauvegardes de jeux. Ah, oui ça me revient. Du coup, avec ces utilitaires, si vous en connaissez l'emplacement, vous pouvez modifier le nombre de munitions, le type d'armes ou même le coût du jeu en magasin si vous êtes super doué. Bien, par contre, l'emplacement il faut le connaître. Aussi, voici Compare, un shareware qui, comme son nom vous l'indique, sert à comparer deux fichiers pour trouver ce qui a pu changer entre les deux. Mais là, rien de bien neuf, ce qui distingue vraiment Compare des autres softs similaires, c'est qu'il peut faire - si vous pigez le truc - la différence entre la variable recherchée (nombre de munitions) et d'autres plutôt malvenues (comme un tir qui vous a fait bouger) entre deux sauvegardes. Compare est terré au http://www.iaw.on.ca/~randb/compare/



Red Edit 97 V 1.4.5



Red Edit est LE soft à posséder lorsqu'on veut bidouiller les règles, les cartes ou encore paramétrer des milliards de trucs dans Command & Conquer : Red Alert. Cette toute nouvelle version, ultra optimisée 32 bits, va nous permettre de tripoter toutes les caractéristiques des armes (distance de tir, vitesse des rafales) ainsi qu'une multitude d'autres trucs, laissant derrière elle ses concurrents comme Red Alchemist Pro ou encore Red Maximus Une seule adresse : http://wkweb4.cableinet.co.uk/cps/

C'EST LI

Les PC ne sont plus ce qu'ils étaient, dès demain ne seront plus ce qu'ils sont, et seraient nettement plus fiables si on ne passait pas sa vie à leur greffer fébrilement des trucs et des machins pour sans cesse les améliorer... Mettez un peu de stabilité dans votre boîtier, envoyez questions techniques et suggestions à : Joystick Réponses Micro, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

DISQUE DUR ULTRA DMA OU EIDE

La nouvelle norme UltraDma autorise un taux de transfert de données jusqu'à 33 Moctets/s (contre 16 Mo/s maximum pour l'EIDE) entre le disque dur UDMA et l'ordinateur. Ceci dit, dans les faits, la réalité est moins glorieuse, car qui dit taux de transfert possible ne veut pas dire que l'on échange des données effectivement à cette vitesse... Les disques durs EIDE classiques sont loin d'atteindre le maximum théorique, et les taux de transfert tournent généralement dans une fourchette de 2 à 4 Mo/s sur un système EIDE standard pour éventuellement approcher 6 à 8 Mo/s sur les systèmes performants (les systèmes SCSII peuvent arriver autour de 15 Mo/s réels). En fait, en matière de disque dur, le goulot d'étranglement n'est pas l'interface ou le contrôleur, mais le disque dur lui-même. N'oublions pas qu'un disque dur est un dispositif de stockage mémoire mécanique, où la vitesse de transfert électronique des données sera toujours limitée par la vitesse du dispositif mécanique (têtes inscrivant magnétiquement les données sur des disques en rotation rapide). Tout cela pour dire que les «hard disks» ont encore quelques progrès à faire avant de saturer un contrôleur à la norme EIDE où UDMA. Il y a heureusement une tendance, dans la bonne direction, avec l'apparition de modèles qui tournent de plus en plus vite (4) et qui utilisent des densités d'écriture supérieure (5). Bref, en prenant un bon disque dur UDMA actuel, on obtient en moyenne un taux de transfert réel plus proche de 10 Mo/s que de 33 Mo/s, comme on voudrait parfois nous le faire croire. Ce progrès modeste, par rapport aux disques EIDE, est toujours bon à prendre si, à capacité égale, la différence de prix entre les deux types de disque reste faible. Notez que même si vous utilisiez votre disque dur UDMA sur une interface classique EIDE (en mode PIO 4), vous obtiendrez de toute manière la même amélioration de performances. Alors, l'interface UDMA est-elle inutile ? À notre avis, elle n'apporte pas grand-chose actuellement, sauf peut-être dans le cas de systèmes professionnels complexes (plusieurs disques durs fonctionnant sous un environnement multitâche comme Windows NT ou Unix) où le supplément de bande passante pourra être employé pour accéder à plusieurs disques en même temps. L'Ultra DMA se présente surtout comme un investissement sur l'avenir.

EDO SUR CARTE MERE NON EDO ?

Le bon fonctionnement de barrettes mémoire type EDO (extended Data Output RAM) sur des cartes mères ne gérant que de la mémoire standard dans le SETUP n'est pas systématique, un test préalable s'impose donc. Il faut bien entendu utiliser des barrettes compatibles en taille et en vitesse et essayer de ne pas mélanger les vitesses différentes (1). Même si la mémoire marche, elle fonctionnera à la même vitesse que la mémoire conventionnelle, car pour obtenir le léger gain apporté par l'EDO, le BIOS doit savoir utiliser les modes d'accès mémoire spécifiques EDO.

MAXI GAMER 3D OU DIAMOND MONSTER 3DFX ?

D'un point de vue 3D, même si ces deux cartes sont équipées de puces fabriquées par 3Dfx (Voodoo pour la Monster et Voodoo Rush pour la Maxi Gamer), c'est la Monster 3D qui est nettement plus puissante. D'un autre côté, la Monster nécessite l'emploi d'une carte graphique 2D en plus, alors que la première carte intègre la partie 3D et permet donc de libérer un connecteur PCI.

SOURIS PS2

Effectivement, il vous sera impossible d'adapter une vieille souris de PS2 sur le port série COM1. Bricoler le "driver" n'améliorera pas la situation. Même si vous utilisez un adaptateur 9 broches/mini DIN PS2 du commerce, cela ne réglera pas pour autant le problème. En fait, c'est la souris qui est incompatible. En effet, les PS2 utilisaient une souris connectée directement au bus. Comme votre PC ne dispose pas apparemment d'un port PS2, la seule solution est de vous procurer une «vraie» souris série.

6X86 NON RECONNU PAR WIN95

Il s'agit simplement d'un problème d'identification qu'ont les premiers processeurs Cyrix 6X86 et les vieilles versions de Windows 95, qui ne met pas en cause le bon fonctionnement de Windows 95. Par contre, avec certains jeux qui demandent un Pentium pour démarrer, cela peut empêcher le bon fonctionnement du logiciel. Procurez-vous une version plus récente de Windows ou plus simplement l'un des multiples patchs qui existent pour régler ce problème (686_p.exe par exemple).

SDRAM POUR PENTIUM 2 ?

Techniquement, rien n'empêche un processeur Pentium 2 de fonctionner avec de la mémoire EDO, mais il est impossible de trouver une carte mère P2 de ce type. Toutes les cartes mères Pentium 2 utilisent de la SDRAM. Si vous voulez exploiter votre ancienne mémoire EDO, il vous faudra probablement opter pour une carte mère Pentium MMX, AMD K6... solution qui propose souvent les deux possibilités (connecteurs mémoire SIMM 72 broches pour la mémoire DRAM classique (FPM) ou EDO RAM et connecteurs mémoire DIMM (2) 128 broches pour la mémoire SDRAM). Si l'on achète une configuration complète (pas d'ancienne mémoire EDO DRAM à recycler) il faut d'emblée opter pour de la SDRAM. La "Synchronous Dynamic RAM" (3) est nettement plus performante et elle présente peu de différence de prix avec l'EDO RAM.

INTEL VX, TX ou LX ?

La carte mère la plus intéressante est celle comportant le chipset TX. Elle reconnaît normalement la mémoire SDRAM tout comme le modèle VX, et propose quelques options de plus comme l'ultraDMA. De plus, elle est probablement un peu plus performante que la VX. Ce dernier chipset Intel, ayant plutôt été conçu pour les ordinateurs d'entrée de gamme, il est un peu moins performant. Quant aux cartes basées sur l'Intel LX, elles ne fonctionnent qu'avec des Pentium 2, vous ne pourrez donc pas l'exploiter avec votre Pentium MMX 166.

CARTE VIDÉO ET DOUBLE BUFFER

Un "buffer" est un tampon. C'est-à-dire un espace mémoire de stockage intermédiaire. Dans le cas des cartes vidéo, ces deux buffers auront une taille identique au mode graphique uti-

E DELCO

lisé. Situés dans la mémoire de la carte graphique, ils ont comme usage l'amélioration de la qualité des animations. Au lieu de mettre à jour directement la mémoire écran à chaque modification d'image, ce qui provoquerait des clignotements ou scintillements désagréables, on commence par dessiner entièrement la page graphique dans le buffer caché, puis en modifiant l'adresse de la page vidéo, on affiche d'un seul coup la nouvelle image. Pendant qu'on travaille sur la suivante, dans le buffer, qu'on affichera ensuite par la même méthode. L'effet obtenu s'apparente à la technique d'animation de dessin animé. Généralement, le "double buffering" concerne les animations 3D, mais le principe reste valable pour les animations 2D.

MONITEUR ROUGEATRE

Les problèmes d'images dotées d'une teinte dominante parasite peuvent être provoqués par de nombreuses causes. Vérifiez d'abord qu'il n'y a pas de faux contact dans le connecteur vidéo, que le connecteur n'est pas mal enfiché, idem pour la carte graphique. Essayez de tordre ou déplacer le câble vidéo : si l'image redevient normale fugitivement, on peut penser qu'un des fils du câble vidéo est coupé, auquel cas il faut réparer ou remplacer le câble vidéo (attention, les câbles vidéo sont relativement sensibles aux parasites, c'est pour cela qu'ils sont blindés et intègrent souvent des filtres. Il faut donc soigner la réparation.). Vérifiez aussi les réglages de "température" de couleur, si votre moniteur en dispose (cas de nombreux moniteurs haut de gamme). Vérifiez qu'un champ magnétique puissant n'est pas la cause du problème (éloignez vos enceintes ou tout aimant potentiel, moteur électrique...) du moniteur et utilisez la fonction "degauss" du moniteur s'il en dispose, ou allumez et éteignez plusieurs fois le moniteur (6). Notez que ces mesures ne seront pas forcément suffisantes pour réduire ou supprimer une tâche liée à un champ magnétique (voir Le Delco dans Joystick n° 87 pour plus de détails). Si la dominante persiste, il peut s'agir d'un mauvais calibrage des couleurs ou d'une panne. Si le problème survient au bout d'un certain temps de fonctionnement, il s'agit probablement d'une panne thermique. Normalement, il faut alors intervenir "sous le capot" en espérant que votre moniteur comporte un réglage pour chaque couleur primaire (parfois de petits potentiomètres ajustables placés sur le circuit imprimé collé sur le canon du tube). Si vous n'êtes pas un électronicien compétent, il vaut mieux faire appel au SAV, n'oubliez pas qu'un moniteur véhicule des tensions dangereuses, et que les réglages doivent être faits sous tension. Quant à la panne, sans un schéma de principe de l'écran et de bonnes notions d'électronique, mieux vaut contacter également le SAV.

NOTES

(1) Sous peine de plantages (et quelquefois des erreurs de parité), si l'on emploie deux (ou plus) barrettes mémoire de vitesse différentes, il faut absolument remplir les banques mémoire en les appairant par mêmes types de vitesse, et régler ensuite les paramètres du SETUP sur les mémoires les plus lentes. Exemple : si on utilise des 60 et 70 ns, les "wait state" mémoire doivent être ceux correspondant aux mémoires 70 ns. La mémoire la plus lente doit être positionnée dans la banque 0.

(2) Attention, même si pour l'instant on trouve uniquement des SDRAMS en DIMM, l'appellation DIMM (Dual In Line Memory Module, rien à voir avec les jambes féminines) tout comme SIMM (Single In Line Memory) ne concerne pas un type de mémoire particulier mais simplement l'arrangement utilisé par les mémoires sur la barrette, et donc indirectement le type de connecteur employé. L'un des avantages du DIMM est qu'une seule barrette offre déjà un bus de données sur 64 bits permettant de n'utiliser qu'une seule barrette mémoire avec un système Pentium, là où les barrettes SIMM vont toujours au minimum par paires (32 bits x 2).

(3) Tous les chipsets récents à partir de fin-97 reconnaissent ce type de mémoire (Intel VX, TX, LX, Apollo VP3, AMD640, etc.). Cette mémoire est très rapide (versions à 8, 10, 12 nanosecondes : vitesses comparables à celles de mémoires statiques de cache L2), et pour la première fois dans le domaine de la mémoire dynamique abordable, est théoriquement capable de fonctionner en écriture comme en lecture, de manière synchronisée avec le bus mémoire. D'où le "synchronous", c'est-à-dire réellement à sa fréquence sans temps d'attente (théoriquement, car apparemment les premiers chipsets compatibles SDRAM ne l'exploitaient pas au mieux, d'où le peu d'augmentation de performances constaté au départ par rapport à l'EDO). Là où la mémoire EDO arrive péniblement à 75 MHz avec quelque temps d'attente, des fréquences bus mémoire de 100 MHz ou un peu plus sont déjà à portée de la SDRAM.

(4) Des 3 600 tours nominaux, d'il y a quelques années on est en train progressivement de passer à 5 400, voire 7 200 tours/minute. Ces progrès ont été rendus possibles en partie par l'évolution des matériaux (les plateaux initialement en aluminium sont actuellement en un verre spécial beaucoup plus résistant, léger et moins cher...).

(5) Globalement, pour augmenter le débit d'un disque dur, on peut :

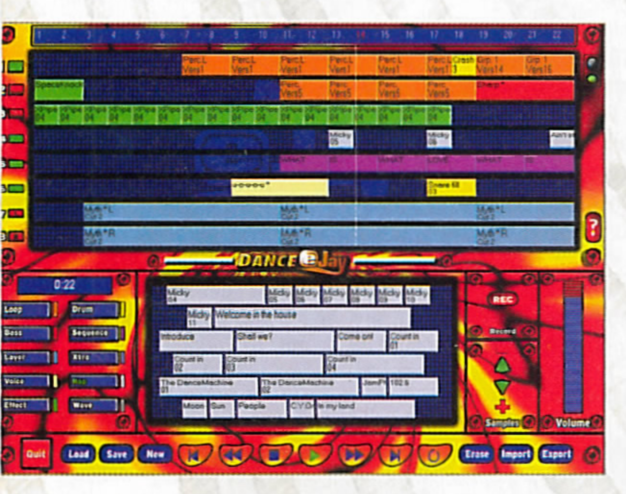
1) augmenter la vitesse de rotation des disques et la vitesse de déplacement des têtes ;
2) augmenter le nombre de têtes de lecture/écriture qui travaillent simultanément pour manipuler plus d'informations à la fois ;
3) augmenter la densité (écrire plus d'informations sur une même surface) ;
4) optimiser la lecture /écriture par diverses astuces comme un cache mémoire interne par exemple.

(6) Tout moniteur ou TV à un circuit de démagnétisation qui fonctionne quelques secondes juste après l'allumage de l'écran.

L'aire l'utilit

Après quelques utilitaires hors de prix comme 3DS Max 2 présenté le mois dernier, nous revenons à des softs plus raisonnables. Paint Shop Pro, Music Studio, Ciné Studio... Voici de quoi donner libre cours à ses talents de créateur pour un coût des plus raisonnables.

JÉRÔME DARNAUDET



Dance e-Jay

Éditeur : Focus
Prix : 199 francs TTC

Nous vous avions parlé de ce produit le mois dernier. Hélas, nous avions testé la démo en pensant qu'il s'agissait de la version finale. Erreur ! Si l'interface demeure la même, à quelques détails près, le nombre d'échantillons fournis avec la version finale ajoute indéniablement un grand intérêt au produit. Comme nous vous l'expliquions, Dance e-Jay permet de créer ses propres morceaux de Dance avec une facilité pour le moins déconcertante. Il vous suffit de glisser quelques-uns des 1 000 échantillons sonores classés par catégories (batterie, bass, rap, séquences, synthés...) sur les huit pistes sonores pour obtenir en un clin d'œil quelque chose qui ressemble.à un morceau digne de ce nom sans la moindre connaissance musicale. Plus simple, on peut pas ! Certes, on est obligé de se contenter d'un rythme prédéfini mais la grande variété de samples permet de créer des musiques assez différentes les unes des autres. Et puis si cela ne convenait pas, rien ne vous empêche d'enregistrer vos propres échantillons. Enfin, et c'est là le véritable point fort du soft, il ne coûte que 199 francs et chaque CD supplémentaire bourré d'échantillons ne dépasse pas les 100 francs. Il en existe trois à ce jour : Rap & Voices, Drums & Synthés et Space Sound. Notez enfin qu'une série de produits similaires viendront compléter la gamme en apportant des fonctions plus puissantes comme le scratch par exemple. Mais nous vous en parlerons dès le mois prochain...

Bullet Proof 1.04

Auteur : Andrew Connel
Prix : Shareware (180 francs)

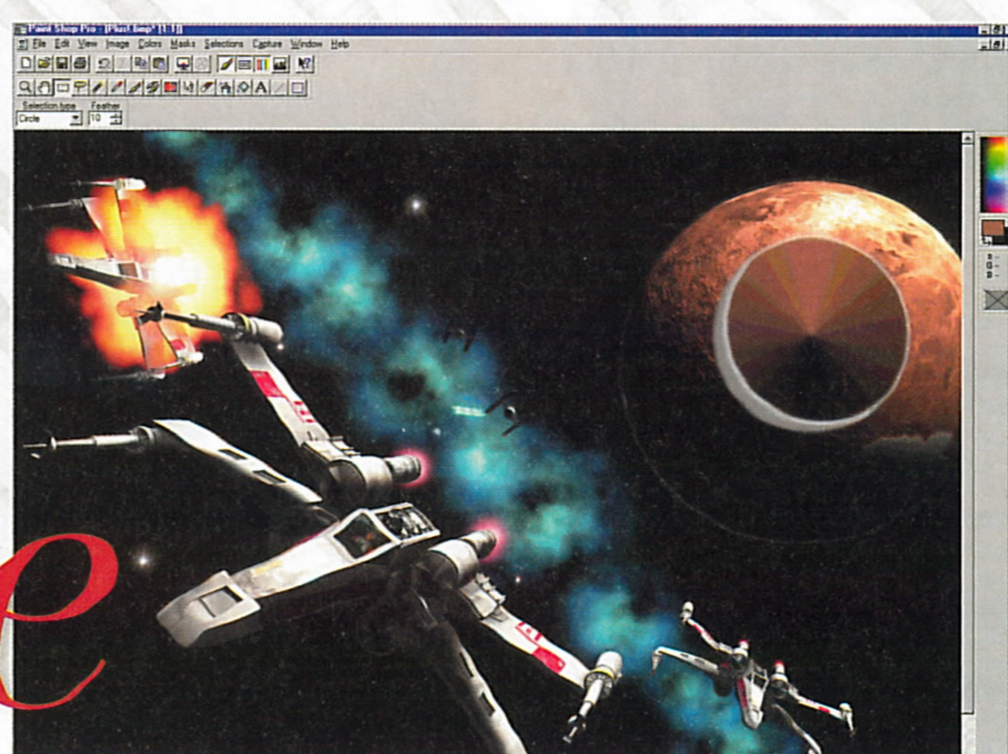
Si vous êtes connecté au Net, vous connaissez forcément les Navigateurs, qu'il s'agisse d'Internet Explorer ou de Netscape. La grande majorité des pages accessibles via ces navigateurs sont issues de serveurs HTTP, serveurs graphiques destinés à accueillir l'utilisateur de la manière la plus conviviale possible. Cependant, vous avez certainement constaté que votre navigateur peut également accéder aux FTP. Dans ce cas précis, la page de votre navigateur ressemble plus à une arborescence de disque dur qu'à une page du Web. Les serveurs FTP ne contiennent en effet que des fichiers souvent destinés à être téléchargés. Or, lorsque vous désirez télécharger plusieurs fichiers à la fois (trois disquettes de drivers d'une carte vidéo par exemple), vous devez procéder fichier par fichier. Avec un logiciel de FTP, vous naviguez sur le serveur comme si vous aviez directement accès à son disque dur. Vous sélectionnez les fichiers qui vous intéressent et hop, vous les glissez sur votre disque dur, le programme de FTP lançant alors le téléchargement. Bullet Proof est l'un des meilleurs softs du genre. Sa souplesse d'utilisation est sans égal et il offre l'énorme avantage de se débrouiller tout seul. Vous lancez un téléchargement de dix fichiers et si la connexion échoue à un moment donné, Bullt Proof se reconnecte et continue tout seul comme si de rien n'était. Vous trouverez ce soft sur WWW.BFTP.COM ou sur le CD 90 de Joystick.

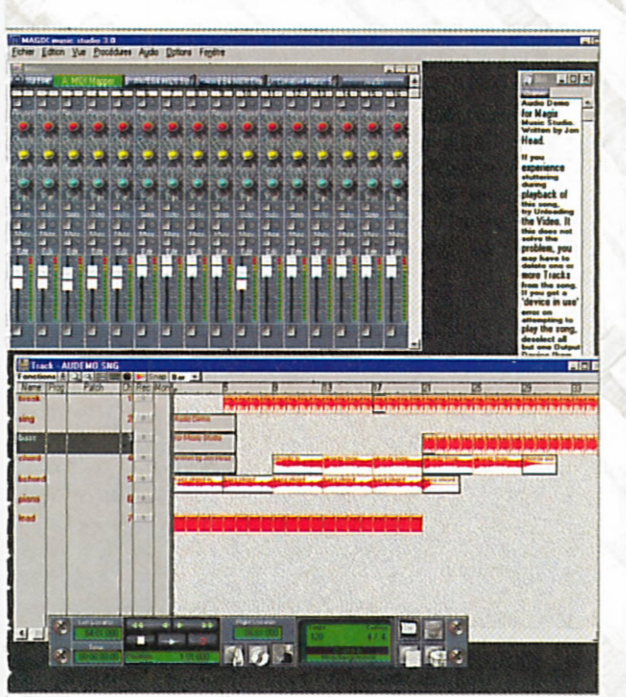
Magix Music Studio 3.0

Éditeur : Magix
Prix : 390 francs TTC

Après Music Maker, Magix débarque avec un excellent produit pour les musicos amateurs. Ce soft permet en fait de combiner des pistes MIDI et des pistes audio, à l'instar de Cubase Audio. La version testée offre 120 pistes MIDI et 8 pistes audio. Parmi les fonctionnalités les plus intéressantes, on trouve un éditeur de partitions, un mixeur puissant pour paufiner son morceau, un rééchantillonneur avec inversion, fondu, time-streching, écho, réduction de bruits..., une fonction de synchronisation vidéo pour créer des clips au format AVI et tout ce qui est digne d'un séquenceur MIDI. Il est en fait assez difficile de décrire toutes les possiblités du soft en quelques lignes mais sachez simplement que les super musiciens que nous avons à Joystick ont été surpris par





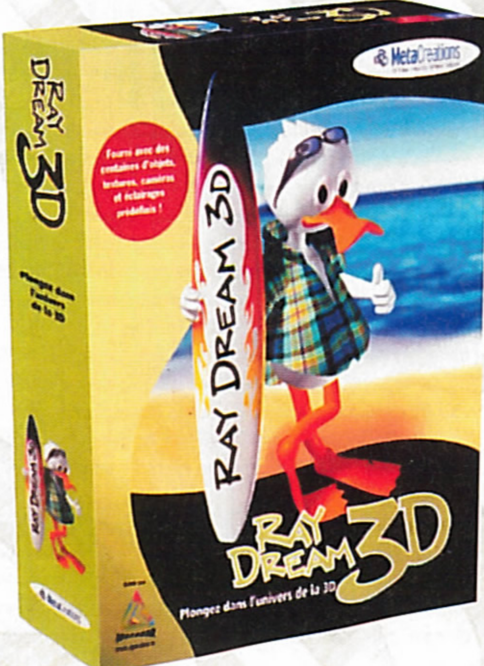


la puissance du produit. Ok, c'est pas encore Cubase mais pour ce prix-là, on ne peut pas rêver mieux ! Un studio Direct-to-Disk 8 pistes à moins de 500 francs, c'est le bonheur non ? Notez que Music Studio 3 existe en version Deluxe (256 pistes MIDI, 16 pistes audio). Un must !

Ray Dream 3D

Éditeur : MetaCreations
Prix : 749 francs TTC

Vous êtes nombreux à vous passionner pour l'image de synthèse. Si vous désirez effectuer vos premiers pas dans ce monde fantastique, Ray Dream 3D est fait pour vous. L'apprentissage du produit est extrêmement simple mais la puissance n'en reste pas moins exceptionnelle. Les débutants ont à leur disposition des assistants de modélisation et de création de scène les guidant dans la réalisation complète d'une scène. Le modeleur utilise des courbes de bezier (pas d'effet de facette) et le moteur de rendu sait calculer le ray-tracing. Ces deux atouts permettent la modélisation d'objets de manière précise et une image finale proche de la qualité photographique. Les filtres d'imports sont très nombreux (DXF, 3DMF, Corel Draw, Illustrator, WMF et PICT) ce qui facilite grandement le travail lorsque l'on est habitué à utiliser d'autres produits, et le calcul final peut s'effectuer en film ou en séquence d'images de n'importe quel format. D'autres fonctions sont très originales, comme par exemple la possibilité de styliser le rendu pour une image plus vivante (genre image réalisée à la main par exemple). Ray Dream 3D est réellement un produit performant et l'un des plus simples d'utilisation. Ah oui, j'oubliais, le CD comporte 600 modèles !



Paint Shop Pro 4.14

Éditeur : Jasc
Prix : Shareware (400 francs)

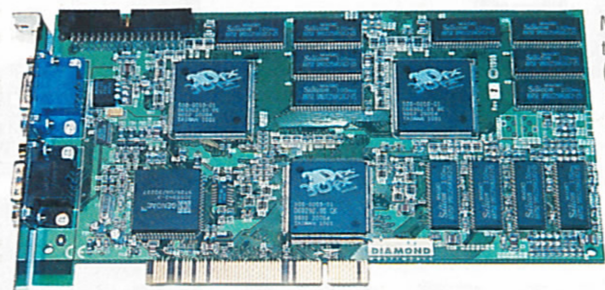
Voici le shareware de retouche d'image le plus connu et le plus utilisé. Pour les néophytes, je me permettrai juste de rappeler que les Sharewares sont des softs distribués gratuitement par divers moyens (Internet, CD de magazines) laissant ainsi la possibilité à l'utilisateur de tester le produit avant de l'acheter. En contrepartie, vous vous engagez, soit à effacer le logiciel dans les trente jours s'il ne vous plaît pas, soit à vous enregistrer en versant la somme d'argent fixée par l'auteur. Il s'agit donc d'un contrat moral entre le créateur et l'utilisateur. Bref, si un shareware vous plaît, il est normal et obligatoire de s'enregistrer. Mais bon, revenons à nos moutons. Paint Shop Pro permet d'effectuer toutes sortes d'opérations graphiques habituellement réservées aux logiciels professionnels. Les filtres sont nombreux (flous, détails, déformations 3D, détections de contours, gauffrage...) et certains sont carrément étonnants (ombrage flou, découpage avec effet de profondeur pour ne citer que ces deux-là). Bien entendu, le soft gère toutes sortes de transparence, le découpage avec fondu, l'application de texture, le remplacement de couleurs par tolérance, la modification de l'histogramme colorimétrique... et propose des outils puissants comme le remplissage avec dégradé de plusieurs sortes, la sélection magique, et j'en passe. Pour compléter le tout, Paint Shop Pro est un excellent soft pour capturer des écrans grâce à une fonction spécialement prévue à cet effet. Notez qu'il est possible de scanner directement depuis un périphérique Twain. Eh bien moi, je dis que 400 francs, c'est vraiment pas cher ! Vous trouverez ce shareware sur le CD-Rom du magazine de ce mois-ci.







3Dfx 2 l'éblouissement


Notre carte de test : 3 chipsets (une unité de calcul et deux unités de rendu) + 8 Mo de RAM. Et dire qu'il va falloir la rendre à Diamond… Argh !

Il y a deux mois, Creative Labs annonçait sa 3Dfx 2, la 3D Blaster Voodoo 2, et Jazz Multimedia suivait avec l'annonce de sa Renegade 3D. Mais aujourd'hui, Diamond fait plus qu'annoncer la sienne : il nous l'a prêtée pour test ! Sa Monster 3D II est en effet la première à nous arriver. Elle sort ce mois-ci au prix officiel de 1 990 francs pour la version 8 Mo, avec les jeux Interstate '76, Tomb Raider 2, Heavy Gear, NFS SE et un CD de démos d'Eidos.

Stéphane Quentin et Mathilde Remy



Bon, pas de surprise majeure sur la bête. Il s'agit d'une carte accélératrice pure qui s'enfiche sur un slot PCI et ne prend pas d'IRQ, mais juste une adresse mémoire. Comme la 1, elle est d'une extrême simplicité d'installation. Elle se relie à la sortie externe de la carte vidéo par un câble et c'est à elle que vous raccordez votre écran. Y a pas à dire, c'est vraiment la plus simple à installer de toutes les cartes 3D. Les pilotes fournis pas Diamond sont très propres. Normal : ce sont ceux de 3Dfx ! Ils permettent notamment de régler la correction Gamma (la luminosité) et le taux de rafraîchissement quand on est en mode 3Dfx. Bon, je sens que je vous énerve avec tous ces détails. Vous vous demandez quand je vais entrer dans le vif du sujet, hein ? Bon OK, j'y viens. La 3Dfx 2 explose la numéro 1 sur trois plans : la qualité visuelle, la rapidité et les hautes résolutions.

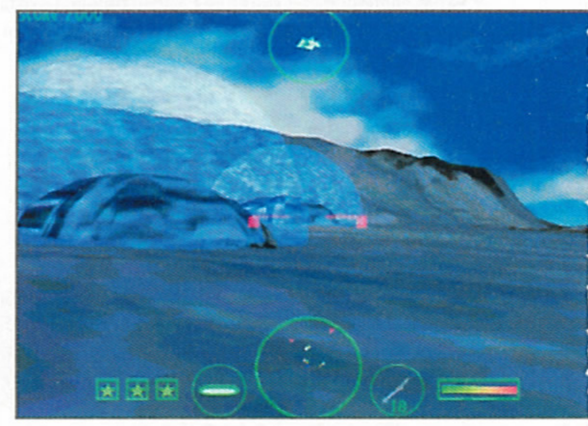
Le plus flagrant, c'est la rapidité

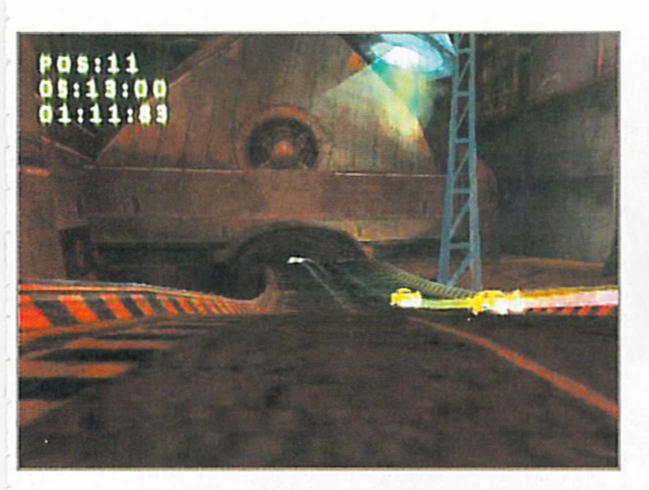
Du Pentium 133 au PII 300, la vitesse d'affichage est carrément doublée pour les jeux Glide 1 et OpenGL. Cela devrait bientôt être le cas pour les jeux Direct3D, mais nous ne pouvons pas encore vous le garantir : les drivers que nous avons reçus n'étaient pas encore finalisés et les performances variaient énormément d'un jeu à l'autre. Ainsi, sous Flight Simulator 98, le gain de vitesse était vraiment minime, tandis qu'il était plutôt bon sous Flight Unlimited 2. Mais bon, le plus important de l'affaire, c'est que tous les jeux d'aujourd'hui deviennent parfaitement jouables à partir du Pentium 166. Cela dit, ils sont plutôt légers par rapport à ceux qui devraient débouler d'ici la fin de l'année. Les performances ne devraient plus être aussi mirobolantes que le 56 frames par seconde obtenu sous Quake 2 OpenGL en 800x600 sur un Pentium 200 non MMX, 64 Mo de RAM ! Enfin, on saura se contenter d'un peu moins, non ?
Visuellement, rien que sur les jeux Glide 1, OpenGL et Direct3D actuels, c'est splendide, magnifique, extraordinaire et j'en passe. Le fameux "flou 3Dfx" est oublié au profit d'une précision exceptionnelle. Ça, on s'en rend compte dès aujourd'hui, notamment grâce aux hautes résolutions. Mais la carte est également capable de gérer davantage de textures, de polygones et d'effets. On n'ose pas imaginer ce que seront les titres Glide 2 de demain… Lord Casque Noir en salive grave de grave.

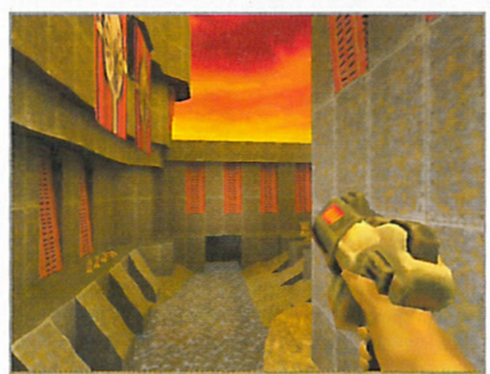
8 Mo sinon rien

La RAM de la 3Dfx 2 est allouée dynamiquement entre le stockage des textures et l'affichage. Alors que la 3Dfx 1 nous limitait au 640x480 sur la quasi-totalité des jeux, la 3Dfx 2 en version 8 Mo de RAM permet de monter allègrement en 800x600, ou même en 1024x768, selon que le Z-buffer est ou non implémenté. Le Z-buffer,









Quake 2 OpenGL est tout simplement magnifique. Fluide à mourir, beau à crever.

c'est ce qui permet de calculer la profondeur d'une scène, de façon à déterminer quels sont les polygones visibles à l'écran, afin de n'appliquer les textures que sur leurs faces apparentes. En toute logique, ça réclame davantage de RAM, et ça limite d'autant la résolution. Il faut bien garder quelques Mo pour stocker les textures ! Tous les jeux OpenGL, par exemple, utilisent le Z-buffer. Pour monter en 1024x768 sur Quake 2, il faudra donc rajouter une deuxième carte 3Dfx 2, et ainsi bénéficier de 16 Mo de RAM ainsi que d'une puissance encore multipliée par deux. Mais nous n'en sommes pas encore là. Quoique… Admettons que vous jouiez à F1 Racing Simulation en 1024x768. 4 Mo de RAM sont pris par l'affichage (3 seulement si vous vous limitez au 800x600). Direct. Il vous reste donc seulement 4 Mo pour les textures. En admettant que le mode de compression de 3Dfx permette de stocker 8 Mo de textures dans ces 4 Mo, combien de temps croyez-vous pouvoir tenir avant que les développeurs ne se décident à exploiter les possibilités de l'AGP ? C'est-à-dire à nous pondre des jeux réclamant des textures monstrueuses, donc supérieures à 8 Mo pour une scène ? Moi, je ne sais pas. Mais ça va arriver un jour ou l'autre. En attendant, nous vous déconseillons fortement d'acheter la version 6 Mo : quitte à s'offrir une bête de course, autant qu'elle dure le plus longtemps possible, non ?

Que vivent les petites config !

La 3Dfx 2 est clairement une excellente solution d'upgrade pour les bécanes un peu anciennes. C'est-à-dire à partir du Pentium 133, 32 Mo de RAM. Comme elle est beaucoup plus indépendante du processeur central que la 3Dfx 1, elle peut s'ajouter à n'importe



quelle config : Pentium, K6, et même Cyrix ! Sur un P166+, elle permet d'atteindre les 20 fps sous Quake 1 OpenGL en 1024x768 ! Idem pour Flight Unlimited 2 et F1 RS. Un véritable miracle, en somme.

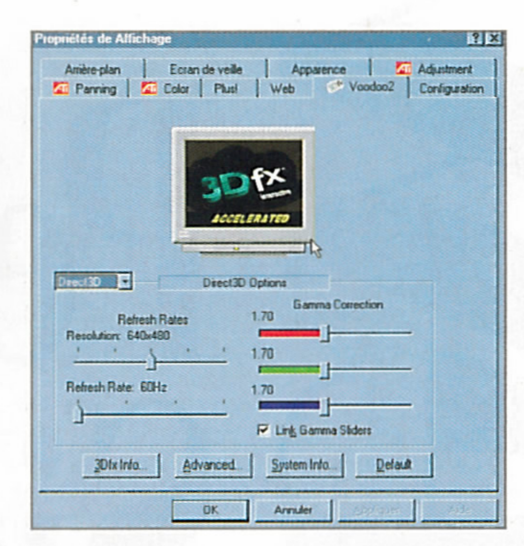
La 3Dfx 2 devrait permettre à toutes ces "petites config" de tenir la route encore à peu près un an, dans le meilleur des cas. Malgré tout, en dessous du P133, il vaut mieux oublier. Les jeux actuels sont de plus en plus gourmands en ressources : les moteurs d'IA, les moteurs réseau, le son 3D… Tous ces éléments dépendent des capacités du processeur central. Même si l'affichage est pris en charge par une bête comme la 3Dfx 2, ça risque de ramer en amont. Autre point un peu "chaud" de ces bécanes : le disque dur. Rapidité d'affichage signifie échanges incessants entre RAM vidéo et disque dur, où sont stockées les textures. Un disque assez ancien provoquera une impression de saccade au moment des changements de décor. Mais bon, on pinaille. La qualité reste monstrueusement excellente.

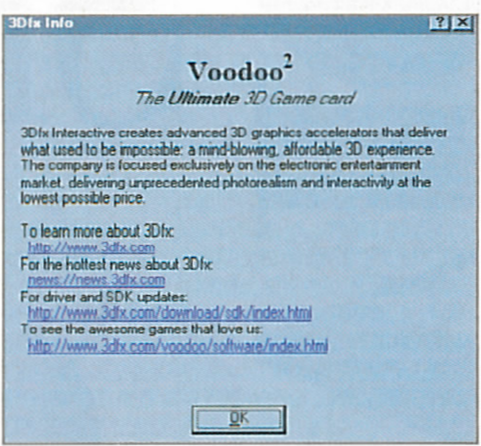
Un des intérêts majeurs de l'AGP, qui est de pouvoir utiliser la mémoire centrale de l'ordinateur pour charger les textures et faire ainsi tampon entre la RAM vidéo et le disque dur, est malheureusement inaccessible à la 3Dfx 2. La technologie de 3Dfx n'est en effet pas capable de l'exploiter, ce qui explique que la 3Dfx 2 ne sera finalement disponible qu'en version PCI, contrairement à ce qui avait été initialement annoncé. C'est également pour cette raison que la carte reste très chère, à cause de toute la RAM nécessaire.

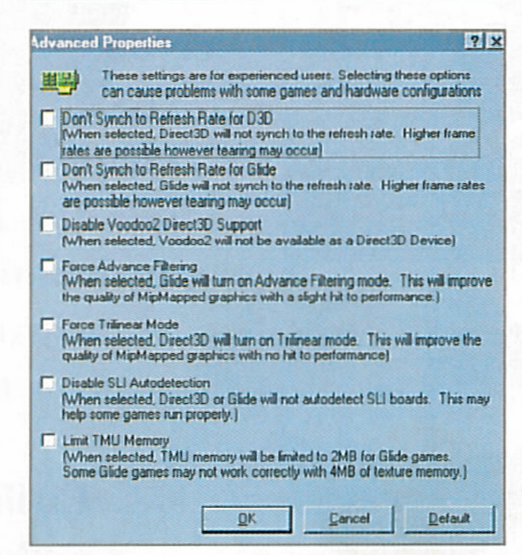
J'en veux une !

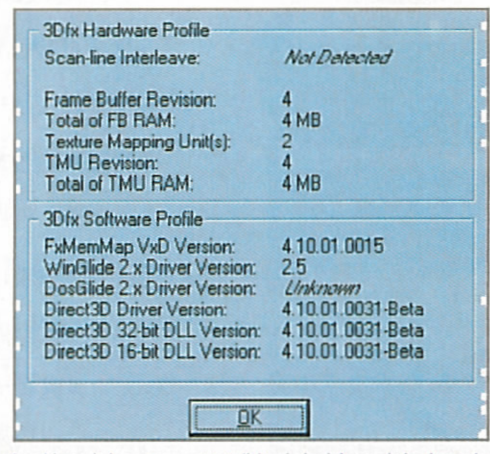
La 3Dfx 2 est également le must des perfectionnistes, heureux possesseurs d'une machine de type PII, avec carte 2D/3D AGP, déjà capable de faire tourner tous les bons jeux actuels. À une telle config, elle apporte la pleine jouissance des versions Glide et OpenGL, qui restent toujours un cran au-dessus des versions Direct3D, et la certitude de pouvoir pleinement goûter à la beauté des jeux Glide 2, qui devraient rapidement enterrer les versions Glide 1. Elle explose notamment les performances du Riva 128, qui était jusqu'à présent la carte la plus rapide sous Direct3D.

Question pérennité, celle de la 3Dfx 2 dépend un peu des jeux à venir. Ca ressemble à une réponse de Normand et c'en est une. Elle nous offre aujourd'hui le plus rapide, le plus performant, le plus génial des accélérateurs 3D, ça, c'est indiscutable. Pour combien de jeux ? La technologie 3Dfx a aujourd'hui gagné le cœur de la quasi-totalité des développeurs. On peut donc affirmer sans prendre trop de risques que les jeux Glide 2 devraient être légion. Pour combien de temps ? Un an ? Certainement. Deux ans ? Peut-être. Comme pour tout ce qui touche à la micro, quoi. En attendant, c'est la nouvelle référence de la 3D et je peux vous garantir que tous ceux qui l'ont vue en rêvent la nuit. Sur ce, je vais me coucher.









Les drivers de la carte permettent d'obtenir des infos sur le hardware. La ligne Scan-Line Interleave indique si la bécane possède deux cartes 3Dfx 2 reliées entre elles et si le jeu supporte cette option (comme cela semble être le cas pour Quake 2). La gestion simultanée de deux 3Dfx 2 est supportée à partir du Glide 2 et le sera sans doute par DirectX 6.

Interview

Peter, John, Sid & Bruce

Peter Molyneux, John Romero, Sid Meier & Bruce Shelley... Qu'ont en commun ces quatre garçons ? Le premier, anglais et poli, est le créateur du cynique Dungeon Keeper. Le second, barbu et chevelu, comme échappé d'un remake d'"Easy Rider" (les autres ont le poil court, par conviction ou par la force des choses) a inventé Doom. Le troisième est débonnaire, sorte de tonton merveilleux qui inventerait Civilization pour aider le petit à s'endormir placide. Le quatrième a vendu à Microsoft, le premier jeu décent de cet éditeur, Age of Empires. Que venait faire ce beau quatuor au Milia (Salon professionnel du multimédia) ? Parler des mérites d'un art que nous aimons tant : le jeu vidéo. Nous les avons capturés le temps d'une interview, sous le soleil exactement.

Daniel Ichbiah

Que pensez-vous de Windows 98 ?

Peter Molyneux : Du bien ! Avant Windows 95, il n'existait pas de support pour les accessoires de jeux...

Sid Meier : Il y a dix ans, les ordinateurs et les systèmes étaient différents selon les pays. Aujourd'hui, partout dans le monde, les PC sont compatibles entre eux et c'est mieux ainsi. J'espère que Windows 98 va rendre les ordinateurs encore plus simples d'emploi.

John Romero : Plus personne n'écrit de jeux pour MS-DOS, mais à cette époque, encore récente, il fallait écrire nous-mêmes tous les drivers. Grâce à la norme DirectX incluse dans Windows 98, nous pouvons supporter davantage de matériels de façon transparente.

Peter Molyneux : D'une certaine façon, Microsoft a eu une influence positive dans l'industrie du jeu. Un exemple : avant, il fallait toujours écrire le programme d'installation des jeux et il y avait toujours des problèmes. À présent, nous utilisons le logiciel fourni par Microsoft. Dans le futur, il faut absolument que les PC deviennent aussi simples d'utilisation qu'une console : tu mets le CD et tu joues immédiatement. Pas d'installation qui dure une demi-heure !

Pensez-vous que la suprématie technique du PC va durer longtemps ?

Bruce Shelley : Oui, parce que les gens veulent pouvoir tout faire sur un même ordinateur.

John Romero : Il n'y a pas une machine qui puisse aujourd'hui se comparer au PC. Les consoles sont très loin derrière au niveau des capacités 3D. Quand la Nintendo 64 est sortie, elle frôlait le zénith, mais la 3Dfx l'a dépassée,

John Romero : Dès 1998, nous verrons apparaître un ou deux jeux qui ne pourront fonctionner qu'avec un accélérateur 3D.

elle est plus rapide que le processeur graphique de Nintendo 64. Si l'on prend en compte la puce Voodoo 2, ce n'est même plus la peine de parler de compétition.

Sid Meier : Il y a deux ou trois ans, nous étions préoccupés par le fait que les consoles allaient devenir plus populaires que les PC. Mais avec l'arrivée de Windows 95, des cartes 3D, du Pentium, de la connexion Internet, le PC a effectivement accueilli une technologie de plus en plus forte. Le PC est plus populaire que jamais.

Peter Molyneux : Les consoles demeurent adéquates pour les jeux de sport et d'action, tandis que les PC sont davantage utilisés pour les jeux de simulation, les choses intellectuelles. Je pense que cette scission continuera.

Sid Meier : C'est vrai... Les jeux à la Civilization ou WarCraft se jouent mieux sur PC.

John Romero : Il n'empêche... Les consoles avaient jusqu'alors une durée de vie de cinq années. Leurs créateurs devront raccourcir ce cycle s'ils veulent aujourd'hui proposer quelque chose capable de se rapprocher des PC !

Certains vont jusqu'à prédire la fin des consoles à long terme avec la seule persistance du PC. Qu'en pensez-vous ?

Bruce Shelley : Je ne pense pas que les jeux sur consoles puissent disparaître parce qu'il y a toute une génération d'adolescents qui grandit avec ce type de machines.

John Romero : Le PC est destiné à demeurer au sommet. Il ne pourra pas être battu. Dans les années 80, le PC était totalement pilonné par les consoles. Mais il n'a cessé de devenir de plus en plus puissant. Le nombre des joueurs sur PC s'accroît et je pense que celui-ci demeure la meilleure machine de jeux.

Sid Meier : Peut-être qu'à une époque lointaine émergera une technologie permettant de tout faire...

Peter Molyneux : Cela me paraît peu probable. Sony et Nintendo sont de très grandes entreprises. Il s'est vendu plus de 20 millions de PlayStation. Pour que le PC devienne un standard, il faudrait que Sony et Nintendo ressentent le besoin de s'appuyer sur un système Microsoft. Pour le moment, ce n'est pas le cas. Ils sont suffisamment énormes pour ne pas avoir à faire appel à Microsoft.


Photo © Yves Coatsaliou

La puissance des processeurs Intel explose. Avez-vous en tête des jeux pour l'ère prochaine du giga-hertz ?

Sid Meier : Je fais partie des gens qui pensent que les jeux d'aujourd'hui ne sont pas très différents de ceux que nous avions il y a cinq ou dix ans. Ils sont plus beaux, plus rapides, le son est meilleur mais l'important demeure le "fun". Les jeux étaient "fun" il y a cinq ans et ils le demeurent aujourd'hui. Il n'est pas nécessaire d'attendre l'arrivée d'un processeur pour réaliser de grands jeux ; ce que nous avons aujourd'hui est suffisant pour faire pratiquement tout ce que nous désirons.

John Romero : Le réalisme sera meilleur, mais je ne vois pas en quoi cela changera ma façon d'écrire des jeux.

Peter Molyneux : Moi j'ai dans la tête, depuis les années 80, certains jeux qui ne seront possibles qu'à l'ère du giga-hertz. En fait, il est frustrant pour moi d'entretenir des visions et de ne pas pouvoir les reproduire exactement sur ordinateur.

Avez-vous des projets relatifs au DVD ?

Bruce Shelley : Non.

Peter Molyneux : Pour moi, le DVD n'est qu'un mécanisme de stockage. C'est tout. D'ici trois ans, nous aurons de quoi remplir ces disques.

Sid Meier : Le DVD aura le même effet que le CD-Rom en son temps. Il permettra d'ajouter davantage de caractéristiques, de bandes sonores... Mais je ne pense pas qu'il amènera en tant que tel de nouveaux types de jeux.

John Romero : Chez Ion Storm, nous n'envisageons d'utiliser le DVD que pour les produits occupant plusieurs CD-Rom, comme Anachronox. Si nous sortions un jeu pour le seul DVD, personne ne l'achèterait ! Je pense que la transition durera aisément dix ans.

Regrettez-vous l'époque où il y avait des dizaines de machines différentes ?

Sid Meier (rire) : Non ! Je suis content que cette ère soit révolue. À cette époque, il fallait convertir les jeux pour le Commodore, l'Apple 2, l'Atari, le PC Junior... Cela usait beaucoup d'énergie. Et lorsque nous faisions un jeu, la première version paraissait toujours la meilleure. Les conversions ne parvenaient pas à capturer ce qui faisait le charme de l'original.

John Romero : Je suis d'accord. Auparavant, il nous fallait travailler dur, juste pour faire qu'un jeu puisse tourner sur différentes machines.

Bruce Shelley : Je ne connais pas un développeur qui dirait qu'il regrette cette époque. Nous sommes tous contents qu'il existe une plateforme dominante.

Peter Molyneux : En ce qui me concerne, l'excitation qui existait à cette époque me manque parfois. Je pouvais ouvrir un magazine et me dire : «Wow ! Atari a sorti une nouvelle machine !» On ne savait jamais qui allait faire quoi. Je reconnais qu'il est pratique de n'avoir qu'une ou deux plates-formes à suivre, mais c'est moins excitant.

Est-ce qu'il vous arrive souvent de rencontrer d'autres créateurs de jeux, comme ici au Milia ?

Bruce Shelley : Il existe de nombreuses opportunités telles que l'E3 ou l'ECTS. À Dallas, il y a une vingtaine de studios de développement, et nous avons pris l'habitude de nous rencontrer une fois par mois. John Romero fait partie de ceux qui viennent régulièrement.

John Romero : Nous nous rencontrons principa-

Peter, John, Sid & Bruce

lement à Dallas. Mais je ne suis pas très porté sur les réunions. Ecrire des jeux nous prend trop de temps.
Sid Meier : Nous aussi passons beaucoup de notre temps à travailler sur de nouveaux jeux.

De quoi parlez-vous entre développeurs ?

John Romero : De choses et d'autres : "Sur quoi tu travailles ?" "Qu'est-ce que c'est ce nouveau deal que tu as signé ?"
Bruce Shelley : Nous parlons le plus souvent des jeux produits par d'autres sociétés ! Cela évite d'avoir à critiquer nos jeux respectifs.
Sid Meier : Nous n'essayons pas de planifier des choses ensemble. Ce qui rend cette industrie intéressante, c'est que de nombreux créateurs font des choses très différentes et surprenantes. Les designers de jeux ont très souvent leur propre style.

Que pensez-vous des récentes actions du ministère de la Justice et de Ralph Nader contre Microsoft ?

Sid Meier : C'est loin de mes préoccupations. Je n'ai pas suivi l'affaire d'assez près. La compétition en soi, me paraît une bonne chose.
John Romero : Je pense que Microsoft a eu tort d'imposer aux constructeurs d'ordinateurs son navigateur avec Windows 95. Chaque fois qu'ils forcent les fabricants de PC à accepter un logiciel, ce n'est pas bon. Mais personnellement, je n'ai rien contre le fait que Windows 98 intègre Internet Explorer.
Bruce Shelley : Il existe une forte préoccupation concernant la domination de Microsoft dans le système d'exploitation, et chacun se demande s'il est sur le point d'étendre une même domination sur Internet. C'est une question complexe. J'espère que les enquêtes du ministère de la Justice favoriseront un libre accès à Internet, sans domination ni contrôle.
Peter Molyneux : En un sens, il est louable qu'il soit encore possible à la justice américaine d'intervenir. Evidemment, cela doit faire perdre beaucoup de temps à Microsoft. Mais même pour eux, je pense que c'est une bonne chose. Il est difficile de devenir aussi énorme que Microsoft sans que quelque chose comme cela arrive.

En tant que créateur de jeux, êtes-vous inquiet de l'expansion de Microsoft ?

John Romero : Pas du tout. Il n'y a pas vraiment à se soucier de Microsoft. qui n'écrit pas de jeux. Ses premiers titres étaient médiocres. Microsoft, jusqu'à présent, n'a fait que publier des jeux écrits par des studios de développement. Age of Empires est le seul bon jeu publié par lui à ce jour.
Bruce Shelley : Microsoft ne peut avoir de bons jeux et demeurer compétitif que s'il fait travailler de bons développeurs. Je ne pense pas qu'une entreprise de cette taille puisse produire des jeux. Elle est obligée de s'appuyer sur un petit groupe de gens talentueux et motivés. Cela ne fonctionnerait pas à l'intérieur de Microsoft.
Sid Meier : Nous avons la chance que Microsoft ne soit pas fort dans notre domaine. S'il devenait aussi fort dans le jeu qu'il l'est dans le système d'exploitation, il y aurait de quoi être préoccupé. Mais je ne pense pas que le danger puisse exister. Il y a toujours des opportunités pour ceux qui peuvent arriver avec une bonne idée. Il y a quatre ans, Id Software était composé de quatre personnes qui travaillaient dans un sous-sol et ils ont remporté un triomphe avec Doom. Internet va rendre encore plus difficile la domination par une seule société. N'importe qui peut placer son logiciel sur un Web afin que les gens le téléchargent.
Peter Molyneux : En fait, nous avons là un bon thème de jeu (rire) : je ne connais aucun secteur de technologie dans lequel Microsoft ne soit pas impliqué. Il reste à déterminer à quel niveau Microsoft stoppe la créativité et l'innovation.



Photo © Yves Coatsaliou

Plus personne ne parle de réalité virtuelle. La VR reste-t-elle un fantasme ?

Sid Meier : C'est un fantasme (rire)! Chaque fois qu'une nouvelle technologie arrive, nous pensons qu'elle va changer la façon de faire les jeux. Dans la pratique, cela ne modifie pas grand-chose. La réalité virtuelle ne peut s'appliquer qu'à certains types de jeux, et la technologie est trop limitée.
Bruce Shelley : Je ne comprends pas pourquoi la technologie est si longue à évoluer. Pour des jeux comme Quake 2, la réalité virtuelle serait bien adaptée.
John Romero : Un jour, lorsque la technologie ressemblera vraiment à de la réalité virtuelle, alors nous pourrons considérer que c'est un outil apte au jeu. Mais pour l'heure, c'est inutile. Elle ne remplit aucune des promesses attendues. Porter un casque ne donne pas l'impression de participer à la vraie réalité. Un outil qui projetterait l'image sur la rétine serait plus sensé. Il est probable que pour la plupart des gens, la limite acceptable sera les lunettes.
Peter Molyneux : Je me souviens de la première fois où j'ai enfilé un casque de réalité virtuelle : il y avait des pellicules capillaires de la personne qui venait de l'utiliser ! Je me suis alors dit : cette technologie ne sera jamais acceptée par le public. C'est trop inconfortable, la qualité n'est pas suffisante et on a l'air trop stupide. Cela dit, un jour, nous serons en mesure d'entrer dans le jeu, sans utiliser un quelconque accessoire.

Quels ont été pour vous les événements marquants de 1997 au niveau jeu ?

Bruce Shelley : Je n'ai rien vu de réellement innovant, aucun titre indiquant une nouvelle direction. 1997, c'était l'année des suites : Quake 2, Tomb Raider 2....
Peter Molyneux : C'était l'année des suites et des clones, mais aussi l'année au cours de laquelle les éditeurs ont vraiment sué sang et eau pour créer les meilleurs jeux possibles. Je ne pense pas que 1998 sera aussi excitante.

Sid Meier : A nous de créer de bons jeux capables d'attirer des milliers de participants, pour le simple plaisir d'interagir avec d'autres.

Photo © Yves Coatsaliou

Bruce Shelley : Le jeu vidéo demeure très sombre, avec beaucoup de violence. J'espère que quelqu'un va réaliser un jeu paisible et que cela ouvrira un nouveau marché.

John Romero : Les cartes 3D ont été un tournant majeur. En 1997, nous avons vu arriver un nombre important de grands jeux, tels que Jedi Knight, Quake 2, Age of Empires, NHL. Quake 2 était réellement amusant, mais si c'était moi qui avais réalisé la séquence des prisonniers qui réclament qu'on les achève, vous auriez eu la chair de poule. Vous auriez réellement ressenti un malaise. Quand on dépeint une scène comme cela, je pense qu'il faut y aller à fond.

Sid Meier : Le marketing du jeu a beaucoup changé. Au cours des années précédentes, nous avons vu les budgets de développement passer de quelques centaines de milliers de dollars à 1 ou 2 million de dollars. Il semble à présent que les budgets de marketing suivent une même tendance. Les publicités s'étalent sur plusieurs pages. Cette inflation du marketing amène généralement un certain conservatisme. Nous voyons arriver beaucoup de copies de Command & Conquer ou WarCraft. Les publicités qui pratiquent une surenchère au niveau du sang et de la violence m'inquiètent. Cela ne pourra durer indéfiniment car il existe des limites au genre.

Quels sont vos projets actuels ?

Bruce Shelley : Age of Empires 2 se déroulera à l'époque médiévale, entre 500 et 1500, avec les chevaliers teutoniques en Europe, les samouraïs au Japon... C'est une progression naturelle.

John Romero : Je travaille sur cinq projets. Daikatana est un jeu d'action 3D proche de Quake 2, mais avec des graphismes beaucoup plus raffinés ; nous avons une palette différente dans chaque niveau. Anachronox est un jeu de rôles 3D qui se rapproche de Final Fantasy VII, plus japonais dans son approche qu'un Ultima. Dominion, qui sera publié le mois prochain, est un jeu de stratégie à la Command & Conquer, situé dans le futur. Doppleganger est un jeu de stratégie en temps réel. Shooter est un jeu de rôles 3D, un peu comme System Shock d'Origin.

Peter Molyneux : Mon projet s'appelle Black & White. C'est le jeu le plus excitant que j'aie jamais créé. L'intelligence artificielle devrait permettre à votre personnage de continuer à vivre comme vous le feriez lorsque vous n'êtes pas en ligne.

Sid Meier : Notre nouveau jeu, Alpha Centauri, est un jeu de stratégie dans la trame de Civilization, mais dans un monde de science-fiction. Nous envoyons un vaisseau spatial sur Alpha Centauri. En chemin, les passagers se brouillent et forment des groupes séparés qui atterrissent tous en des endroits différents de la planète, afin de créer des colonies.

Quels sont les événements que vous prévoyez pour le futur des jeux ?

John Romero : Je pense que, dès 1998, nous verrons apparaître un ou deux jeux qui ne pourront fonctionner qu'avec un accélérateur 3D.

Bruce Shelley : Le jeu vidéo demeure très sombre, avec beaucoup de violence. J'espère que quelqu'un va réaliser un jeu paisible et que cela ouvrira un nouveau marché. Les femmes ne jouent pas encore, et ce serait intéressant de bâtir des jeux à leur intention. C'est étrange d'ailleurs que personne n'ait réussi à dupliquer le succès de Myst, y compris Riven, à propos duquel la presse est très partagée.

Peter Molyneux : Vous pourrez accomplir vos fantaisies les plus folles, les plus sombres, les plus extravagantes.


Photo © Yves Coatsaliou

Sid Meier : Le grand changement sera le jeu en ligne. Un grand nombre de gens ne jouent pas encore, du fait qu'ils ne considèrent pas cela comme une activité sociale. À nous de créer de bons jeux capables d'attirer des milliers de participants, pour le simple plaisir d'interagir avec d'autres.

Peter Molyneux : Il faut que se produise une révolution dans les accessoires. Nous créons des mondes que vous pouvez explorer et l'intermédiaire demeure encore ce bon vieux clavier. Si nous pouvons améliorer l'interface, le futur sera stupéfiant. Les jeux permettent de créer des mondes beaucoup plus intéressants que la vie réelle. Vous pourrez accomplir vos fantaisies les plus folles, les plus sombres, les plus extravagantes.

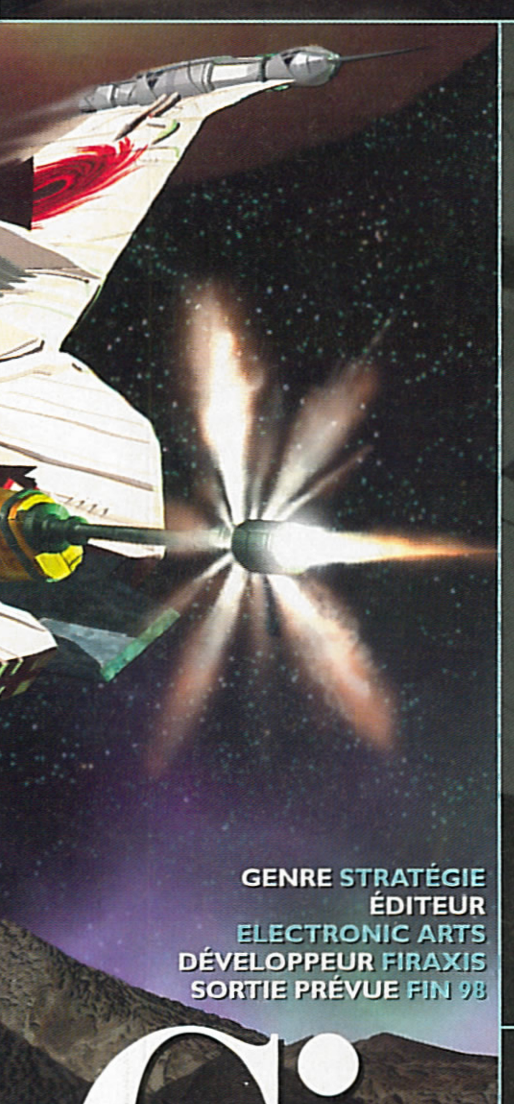
Reportage

PAR MORGAN

Alpha Centauri

Ça y est les gars ! La suite de Civilization, jeu culte par excellence, va débarquer sur PC. Mais attention, je ne suis pas en train de parler d'une version améliorée, avec un nouveau graphisme... Non, je parle d'un jeu tout nouveau. Souvenez-vous, à la fin d'une partie, on lançait des colons dans l'espace en direction d'Alpha Centauri... Eh ben voilà, cette fois on y est, et tout est à refaire.





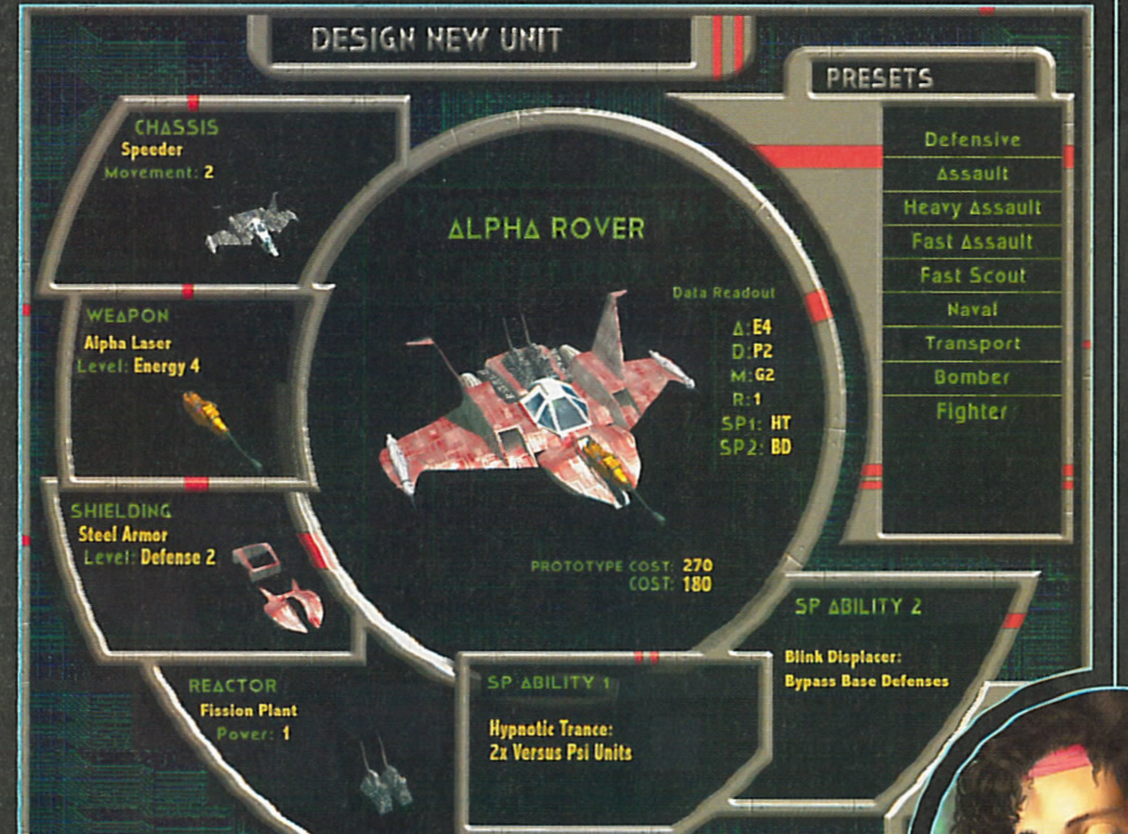
GENRE STRATÉGIE
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR FIRAXIS
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Ah ! Rien que d'en reparler, tout me revient comme si c'était hier... Civilization. Rien que le nom me donne des frissons. Ce jeu, c'était une alchimie à la limite des portes du réel. Un truc qui faisait qu'on commençait les parties vers 6 heures du soir juste pour quelques tours. Et vers 10 heures du mat, les tours s'étaient enchaînés, les découvertes scientifiques menaient à d'autres... Bref, on était toujours à deux doigts d'une grande réalisation. Et puis toutes ces unités, ce terrain à explorer, ces villes à gérer, ces ennemis... J'y ai réfléchi depuis, et aucun autre jeu ne m'a fait cet effet. Cette évolution d'une société sous forme de jeu vidéo avait quelque chose de si réaliste et envoûtant. Là, je sens que je commence à vous emmerder avec mes souvenirs de vieux con. Depuis, Civ II est sorti, avec des bugs et un graphisme retraillés, bref une remise à jour pour un jeu un peu vieillissant. Le fond n'avait pas vraiment changé, ce qui permit à une nouvelle génération de joueurs de découvrir ce bijou... Mais y'a rien à faire, ce n'était pas nouveau. Or, dès la fin d'une partie, lorsque l'on envoyait ses colons à la conquête de l'espace (la majorité choisissant une fin pacifique), c'était dans l'idée noble de faire la même chose sur Alpha Centauri que sur Terre : recoloniser, construire une société idéale, puissante, scientifiquement avancée, jouer à Dieu quoi !

CIVILIZATION III !

Des tonnes d'autres éditeurs ont cru répondre à notre souhait en sortant des produits qui piquaient l'idée. Des Master of Orion, Outpost, et j'en passe. Seulement voilà, même si certains furent très bons, les seuls en droit de nous sortir un Civilization 3, c'est Sid Meier et son équipe non ? Eux seuls peuvent injecter au jeu cette petite flamme géniale qui le rend si complexe et si prenant. Ce jeu, c'est Alpha Centauri !

Civilization



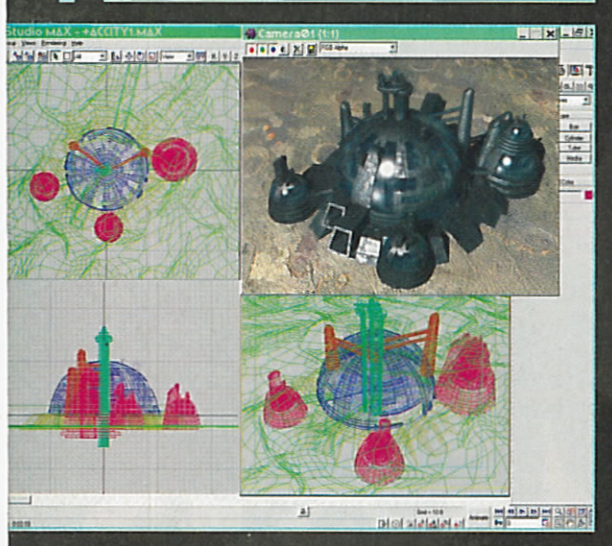
une société viable qui tirerait parti des échecs de la Terre. Mais évidemment, la race humaine est fort têtue et l'expérience ne leur a pas suffi. Des divergences ont émergé, scindant les colons en factions politiques, éthiques et philosophiques. Certains privilégiant le cadre de vie naturel et l'environnement, les autres idéalisant la science comme centre de pensée, ou bien encore certains voyant le facteur économique comme déterminant dans l'interaction de la société. Sept factions apparurent et dans les conflits naissants, hélas, le contact avec la Terre disparut, laissant nos colons seuls face à leur destin. C'est à ce stade qu'ils débarquent sur Alpha Centauri et que le jeu commence.

LES COLONS DEBARQUENT

Le cadre historique du jeu prend fin et tout n'est plus qu'un futur indécis. Vous devrez choisir une faction parmi : les filles de Gaia (environnementalistes), le conglomérat Morgan (industriels et capitalistes, et je vous jure que je ne suis pour rien dans le choix du nom), les gardiens de la Sagesse, Labyrinthe (scientifiques), Conclavistes (religieux), les Spartes (militaristes), ainsi qu'une septième non dévoilée pour le moment. En tant que leader de l'une de ces factions, vous pourrez influencer le développement de votre peuple. Cette fois, il ne s'agit pas de choisir une vocation politique et de s'y enfermer. Dans Alpha, vous pouvez agir sur chacun des aspects de votre politique en détail. Ce n'est plus une suite de bonus/malus appliquée (à juste titre d'ailleurs ?) à une forme de gouverne-

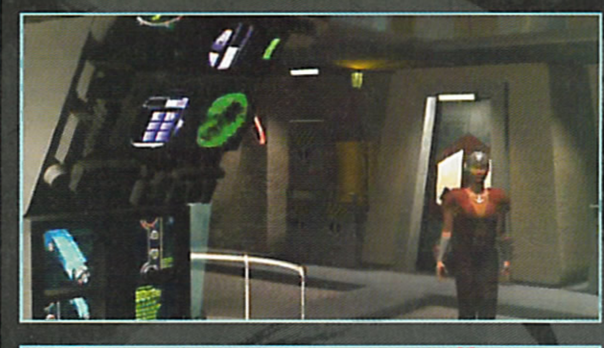
A cause de sombres histoires de licence (voir encadré), il n'a pas pu s'appeler Civ III, mais à dire vrai, on s'en fout car c'est bel et bien ce qu'il est.

Le décor est planté, maintenant passons au vif du sujet : qu'est-ce qu'il y a de nouveau ? A la fois tout et rien. Sid Meier et Brian Reynolds (le concepteur du projet) ont une position très claire à ce sujet. Leur but est avant tout de faire un jeu fun et qui reprend les points forts de Civ. En ce sens, le concept du jeu reste le même : coloniser, découvrir, conquérir, gérer des citoyens et des villes... Les grandes lignes sont toujours là. Le style de l'interface aussi en tour de jeu et en vue du dessus. Pourtant il serait gonflé de dire que ce n'est qu'un Civ dans l'espace. Des tonnes de nouvelles options, orientations politiques, scientifiques et militaires ont refondu le produit. Le sentiment de déjà-vu s'efface pour laisser place au bonheur de la nouveauté. Mais je reviendrai en détail sur tous ces changements.



LES POINTS DE VUE DIVERGENT

Revenons deux secondes sur l'histoire. Après avoir géré le développement d'une civilisation pendant plusieurs millénaires, vous avez été amené à envoyer dans l'espace un groupe de colons en direction d'Alpha Centauri. Dans ce système, les probabilités de découvrir une planète habitable étaient suffisamment importantes pour prendre ce risque. Durant le voyage intergalactique, vos colons se sont organisés et ont réfléchi à leur futur. Ils devaient construire

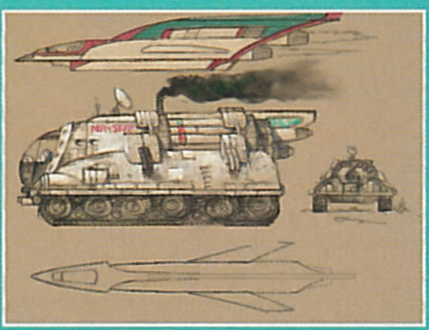




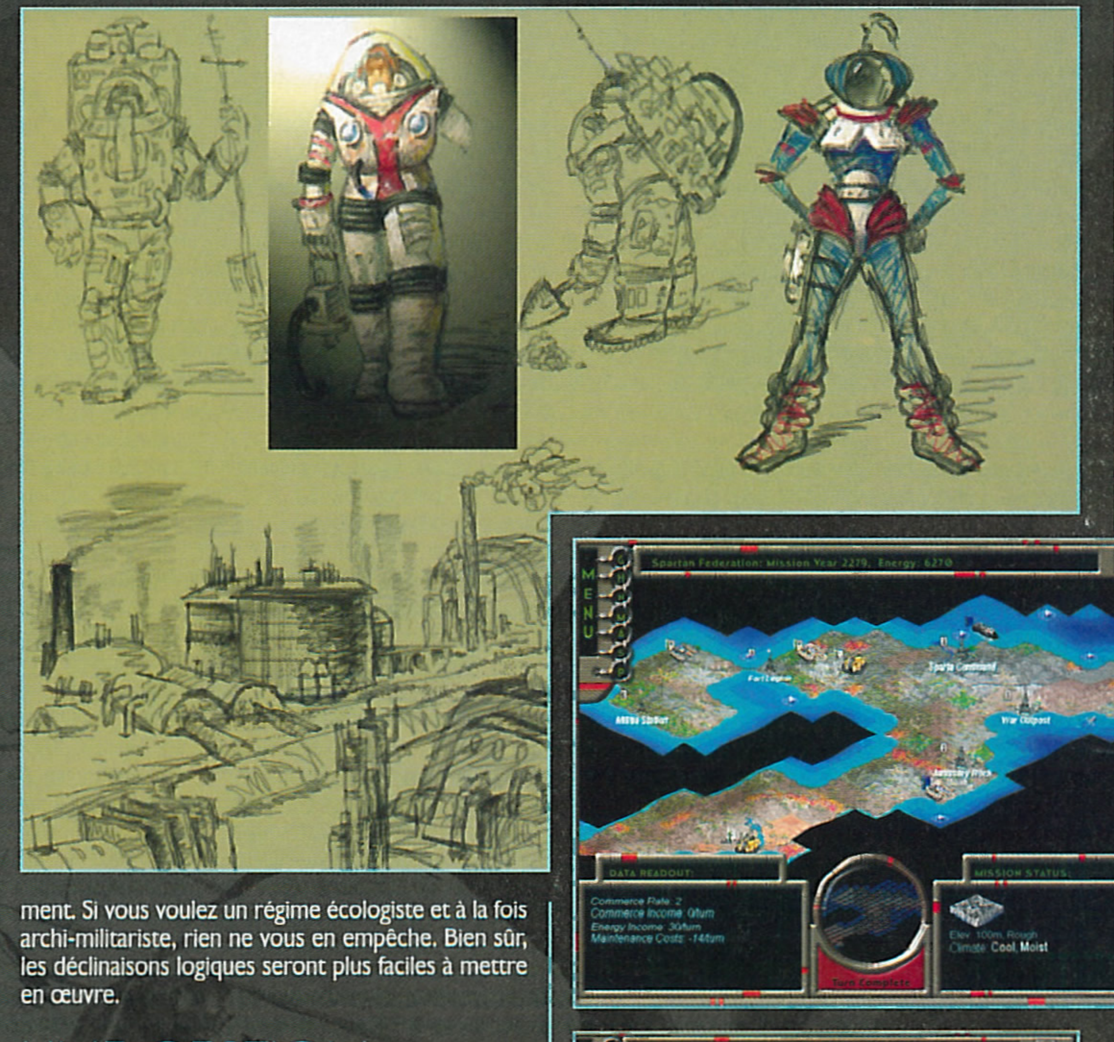
POURQUOI NE PAS L'AVOIR APPELÉ CIVILIZATION 3 ?



Alpha Centauri est la suite réelle de Civilization. Le deux était une version remaniée, améliorée graphiquement, et un peu plus exempte de bugs. Mais Alpha Centauri est bel et bien un nouveau jeu réexploitant le concept dans un tout nouvel univers. Nombre d'entre nous se demandent donc pourquoi ne pas avoir utilisé le nom Civilization, si fort, si vendeur ? En fait, depuis le départ de Sid Meier et de son équipe de Microprose, des droits de licence l'ont empêché d'emmener avec lui le nom de son propre jeu... Mais quand on parle de millions d'unités vendues à travers le monde, vous savez comment c'est : les gens se fâchent. Sid a donc laissé tomber, prétextant que de toute façon, Microprose n'avait pas la technologie associée au nom... et là où l'histoire se corse, c'est que Activision met aussi son grain de sel et revendique l'usage du nom (ils l'avaient fait pour Mechwarrior et avaient gagné alors que les développeurs étaient chez Dynamix). Bref, c'est un vrai sac de noeuds sans grand intérêt. La seule chose à en retenir, c'est que le prochain Civilization ne sera pas fait par son créateur originel et sera donc une sous-merde (j'imagine) alors qu'Alpha Centauri sera génial (j'imagine aussi).







ment. Si vous voulez un régime écologiste et à la fois archi-militariste, rien ne vous en empêche. Bien sûr, les déclinaisons logiques seront plus faciles à mettre en œuvre.

UNE GESTION POLITIQUE PLUS PRECISE

La grosse différence avec Civilization, est que les chefs respectifs de ces groupes n'ont plus d'histoire. Ils ont quitté la Terre, perdu contact avec elle et d'ailleurs sont là pour repartir sur de nouvelles bases. Cela rend l'approche du joueur un peu différente. Quand on vous parlait de César, empereur des Romains, il était facile de savoir que c'était un expansionniste puissant. Maintenant, rien ne vous indique le caractère de vos concurrents. A cette fin, et pour construire cette nouvelle histoire, des citations ou commentaires apparaissent régulièrement dans le jeu, dévoilant ainsi le caractère de chacun d'entre eux, leurs points de vue. C'est agréable car nombre de joueurs ne s'identifiaient pas aisément à Genghis Khan ou à Napoléon...
Mis à part les factions, ils vous faudra construire une civilisation sur un nouveau monde. Et celui-ci n'est pas forcément accueillant. Nouvelle faune, nouvelle flore, nouveau relief... Autant de conditions à dompter et dont il faut tirer profit. Ce sera aussi l'occasion de rencontres extraterrestres. Mais là-dessus, Brian Reynolds est clair : «Il est hors de question de balancer des petits bonshommes verts, stéréotypes peu crédibles d'une race extraterrestre. Nous veillons à ce que l'aspect crédibilité et historique de Civ soit présent. C'est difficile d'être crédible quand il s'agit du futur, mais nous avons poussé notre étude scientifique pour n'utiliser que des éléments "réalisables". Les nouvelles formes de vie seront donc plus proches de microbes ou autres germes de ce genre...»

UNE APPROCHE "CREDIBLE"

Tout ce que l'on peut dire sur le sujet pour le moment est que la "lutte" contre les forces

Alpha Centauri



extérieures (les barbares du premier épisode) sera plus importante, plus complexe à gérer. Le climat fera aussi partie de ces éléments car même s'il s'agit du futur, «une machine capable de contrôler l'atmosphère et ses intempéries est complètement improbable», affirme Reynolds.

A tous ces niveaux, factions, environnement, une toute nouvelle intelligence artificielle a été mise en place. Reynolds y a passé plus de deux ans. Même s'il sait qu'un modèle précis n'est pas programmable, il pense qu'une attitude réaliste est concevable. Les milliers de facteurs influençant la décision de l'ordinateur pour chaque groupe ou unité ne facilite pas la tâche, mais il pense réellement être parvenu à un stade convaincant.

Toujours à propos de l'environnement, la construction de la planète tire profit de l'intelligence artificielle. La conception aléatoire du terrain utilise de toutes nouvelles équations dix fois plus performantes qu'à l'époque.

Alpha Centauri n'est pas un monde plat. Il inclut un relief et ses implications : élévations, précipitations, ressources, température. Tout est lié et cohérent. Je ne suis pas en train de dire qu'il s'agit d'un jeu en 3D, puisqu'il est question d'une vue du dessus pour gérer ses unités, mais enfin, il y a un vrai relief.





SCIENCE ET TERRAFORMING

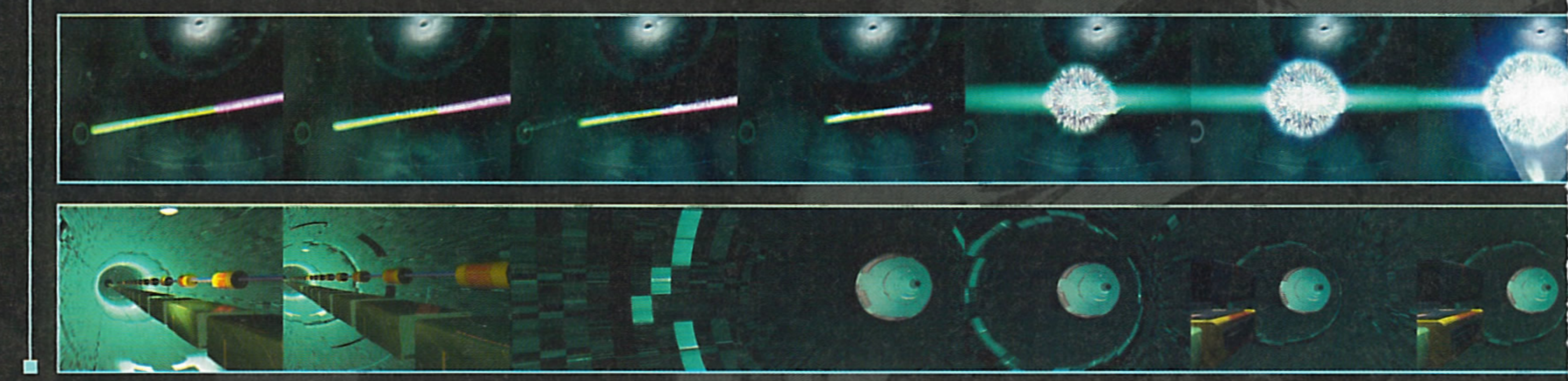
Tout cela est d'ailleurs modifiable à souhait. Grâce au développement du terraforming, vous pourrez remodeler des zones en fonction de vos besoins. Une zone pluvieuse favorisera les cultures, un sol rocailleux et sec concentrera la présence de minéraux, etc. Mère Nature reprenant toujours ses droits, toute modification entrera dans un schéma logique d'équilibre et pourra entraîner des conséquences non souhaitables, comme vous pouvez imaginer.

La recherche scientifique est toujours aussi présente et envoûtante. Ces "projets" entraînent régulièrement des applications pratiques qui pourront être exploitées sur le terrain. A chaque découverte, une animation tâche d'illustrer son potentiel (dans la mesure du possible, certaines recherches étant bigrement obscures). Mais il est louable de sentir que tout est crédible, malgré les 10 000 ans couverts pendant une partie, et que l'on gère un monde qui pourrait exister. Cela faisait la force de Civilization et le résultat, dans Alpha, n'est pas décevant.

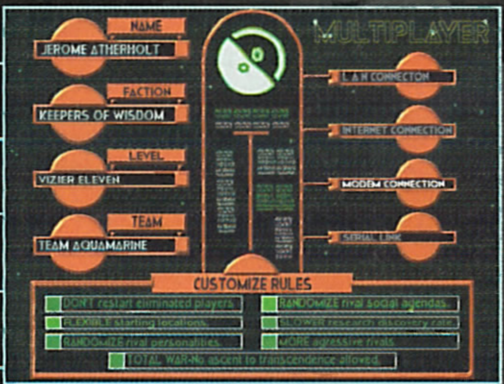
Ces modifications pourront, par exemple, s'appliquer à vos unités (un nouveau laser, un nouvel alliage, etc.). Celles-ci sont complètement customisables. Vous voulez un véhicule avec une énorme puissance de feu, une portée importante et une armure renforcée ? Pas de problème.

DES UNITÉS EN KIT

A vous de construire un prototype en fonction de vos connaissances. Quand c'est fait, vous pouvez passer à la production de masse (la construction est alors plus rapide et moins coûteuse). Une option démente qui a bien sûr ses contreparties : coût et temps de construction seront en consé-









quence. A vous de trouver un équilibre dans vos forces et vos prototypes. Ils peuvent aussi être volés ou échangés avec les autres groupes.

A propos de l'échange, le commerce prendra une part plus significative que dans Civ. Cette nouvelle société a tout de même retenu l'échec cuisant des armes de destruction de masse et n'est pas prête à revivre cela. Leur volonté est donc avant tout de protéger l'échange culturel et économique. Rien ne vous empêchera de développer une arme chimique d'enfer et de la balancer à la tronche de vos agresseurs, mais l'intelligence artificielle ne laissera pas les factions passives. Leur réaction sera vive et ils se ligueront probablement tous contre vous pour y mettre fin. Vous voilà prévenu.

A propos du commerce, c'est l'énergie qui est la "monnaie" sur Alpha Centauri. Votre production énergétique (éoliennes, microfusion, thermoconversion, etc.) est cruciale à votre bon développement. Une notion intéressante qui elle aussi paraît crédible. Comme les prototypes, l'énergie peut être volée ou bien échangée.

Au rayon des nouveautés, l'interface, comme vous pouvez le constater, à évolué : haute résolution, simplification des commandes. Ce n'est pas fondamentalement différent mais un souci de confort a été apporté.

«Ce qui ne change pas, c'est que les parties se déroulent en tours de jeu, le temps réel se prêtant peu à un jeu de stratégie» prétendent les développeurs de Fixaris. Et quand ils parlent de stratégie, ils excluent Warcraft ou autre Command & Conquer qui sont de la tactique/action plus que de la vraie stratégie (ce qui ne les empêche pas d'être fans de Warcraft par ailleurs).

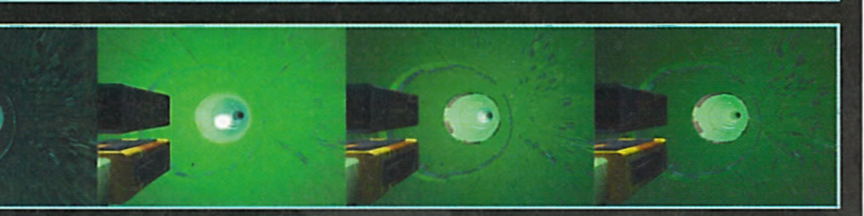
Une option LAN multijoueur est prévue et permettra à sept joueurs de s'affronter. Sid Meier croit énormément au potentiel des jeux online et voudrait développer cet aspect dans ses futurs jeux (un Pirates Online ou un Railroad Tycoon n'est pas exclu).

Voilà qui résume assez bien ce que sera Alpha Centauri. Les écrans de jeu actuels sont encore au stade de développement mais reflètent tout de même le concept. Bien sûr, on est en droit de se demander si c'est un jeu original ou novateur. Indéniablement, un PC de base suffira à faire tourner le jeu qui ne tire profit d'aucune technologie avancée, en terme 3D par exemple. Et alors ? Civilization n'a pas fait son succès sur son graphisme ou ses musiques pourries. Non dans Civilization, et maintenant Alpha Centauri, c'est l'essence du jeu qui compte. Le fun, le plaisir, la découverte... une vraie drogue. Le fait de se prendre pour Dieu doit y être pour quelque chose, mais ce qui est sûr, c'est que Sid Meier et Brian Reynolds peaufinent leur produit comme personne et qu'ils insufflent un souffle de génie, une profondeur et un rythme qu'on ne trouve pas ailleurs. Je vais donc être clair dès maintenant, j'adore ce jeu, je crois que ce sera un chef-d'œuvre.









Gros Plan

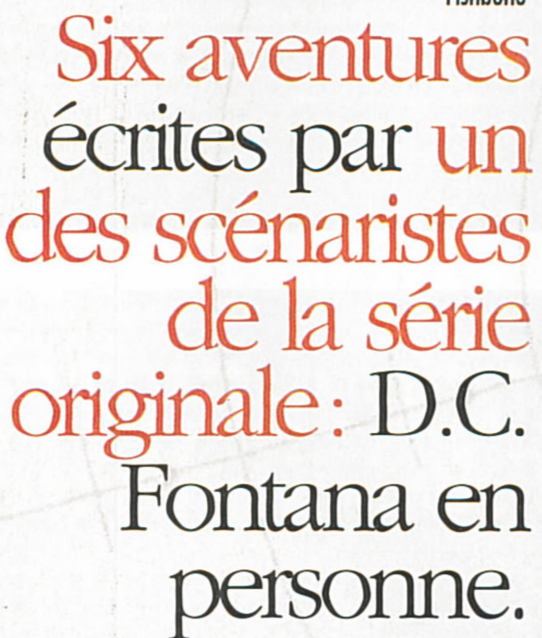
Des Star Trek, il y en a eu des bons, des mauvais et des innommables. Mais cette fois, à la vue de Secret Of Vulcan Fury, il semble qu'Interplay ait décidé de taper dans "l'exceptionnel". Non, ce n'est pas un poisson d'avril, arrêtez de rire niaisement svp.

Fishbone



Monsieur Scott en jeune... Putain, le temps passe quand même.

Secret of



Six aventures écrites par un des scénaristes de la série originale : D.C. Fontana en personne.







Mon Dieu, ne touchez pas à ça malheureux ! Vous voulez nous faire mourir ou qu...krriiiichhhhtt.......



C'est dingue ça. On a à peine le temps de dire «Star Trek» que la moitié de l'assistance se sauve en courant. On se croirait à la poste à 17 h. Ou à 16h59, plutôt. Les pleutres. Bon d'accord, on ne peut pas dire que les précédentes productions aient toutes été inoubliables, mais cette fois les choses risquent de changer. Secret Of Vulcan Fury est ainsi un Trek pur jus puisque vous allez retrouver les vrais héros de la série originale : Spock, Sulu, Kirk, Mc Coy et enfin Scotty. En fait, vous allez non seulement les retrouver mais également les incarner, ce qui renoue avec les premiers épisodes disponibles sur ST (désolé, je me souviens plus du nom, y a pas marqué la poste non plus). Ainsi, le jeu sera composé de six aventurettes, écrites par D.C. Fontana en personne (un des scénaristes de la série originale, rien que ça).

DE LA 3D DE TIMBRÉS

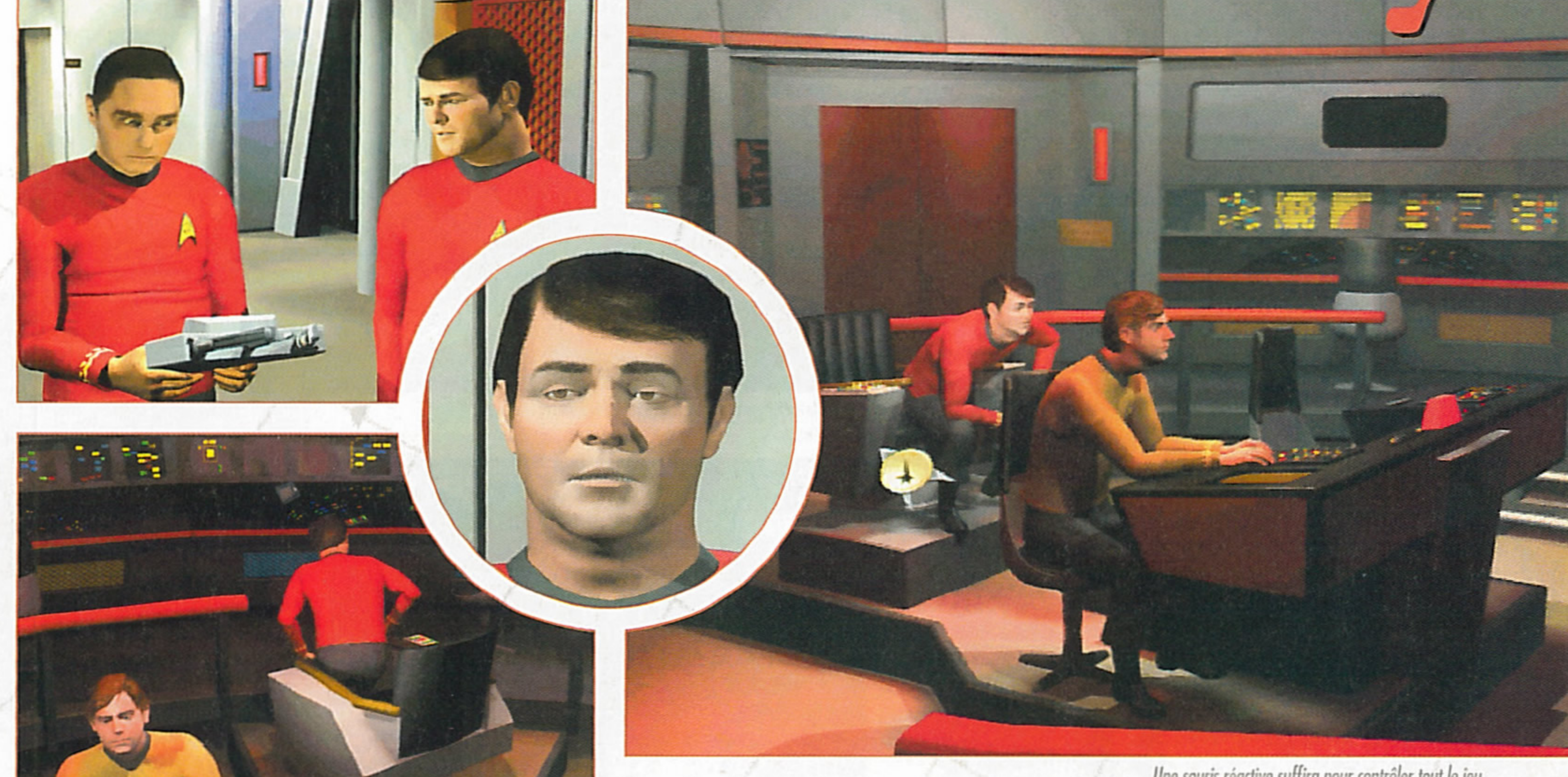
Effectivement, ce nouveau Star Trek utilise de la 3D qui, sans exagérer, est tout bonnement époustouflante. Les gros plans sur le visage des personnages suffisent à reléguer ceux de Blade Runner au service des plis perdus de la poste. Pour vous situer le truc, les Motion Capture et autres "texturages" humains de Blade étaient déjà considérés comme les meilleurs du genre. C'est pas rien, quoi. La peau, les joues, les dents, les cheveux... pfff... je vous assure, c'est incroyable. On voit même les reflets des combinaisons en Nylon pourrave, vous savez, quand les trames créent des auréoles... enfin, bref... j'me comprends. Les mouvements des corps sont d'une qualité telle, qu'on se croirait presque en train de regarder un épisode original. Bon, vous vous dites "ils nous font le coup à chaque fois, ils s'emballent parce que c'est nouveau...". Eh bien non, c'est vraiment ça. OK, on vous fait ce coup là aussi. D'ailleurs, c'est tellement bien fait que le jeu devrait séduire, au moins visuellement, les nombreux réfractaires à Star Trek.

Petites énigmes et puzzles logiques comme au début de la série.

LA FETE AUX TREKIES

Pour ce qui est de l'histoire proprement dite, vous vous retrouverez donc au XXIIIe siècle. Cette fois, vous irez





Une souris réactive suffira pour contrôler tout le jeu.

GENRE UN TREK PUR JUS • **ÉDITEUR** INTERPLAY
DÉVELOPPEUR TRIBAL DREAMS • **SORTIE PRÉVUE** AVRIL

Gros Plan

Secret of Vulcan Fury

Des plans travellings impeccables.

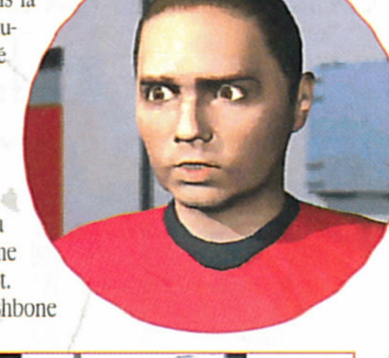


Des puzzles logiques à résoudre, comme dans les vieux Star Trek.

Les mouvements sont d'une qualité telle, qu'on se croirait presque en train de regarder un épisode original.

vous attaquer directement aux mystérieux secrets entourant l'histoire des vulcains et romulains. Mine de rien, vous aurez entre les mains la destinée de Vulcan et de la Fédération. De quoi faire passer de mauvaises nuits à l'équipage. Cependant, la version qui nous a été fournie pour ce gros plan étant plus que succincte (jouable, mais durant environ deux minutes), il n'est pas vraiment facile d'estimer quelle gueule aura vraiment l'aventure. Apparemment, ce sera un mélange de petites énigmes et de puzzles logiques, un peu comme les premiers jeux de la série. On espère que le résultat ne sera pas trop linéaire, parce que tout le reste sera vraisemblablement grandiose. Bon, j'essuie un peu la bave qui me dégouline sur le pull, et je vous dis au mois prochain pour le test.

Fishbone



La vache, de bonne taille, le Pilot de l'époque.





Les machines de sabotage de l'époque font indéniablement penser à mon Rowenta 1000 watts.

Les bons plans de Joystick



DE REDUCTION POUR L'ACHAT DE
F1 RACING SIMULATION
OU FLIGHT UNLIMITED II
VALABLE JUSQU'AU 31/03/98 SUR PRÉSENTATION DE CE BON





Flight Unlimited II

Grâce à

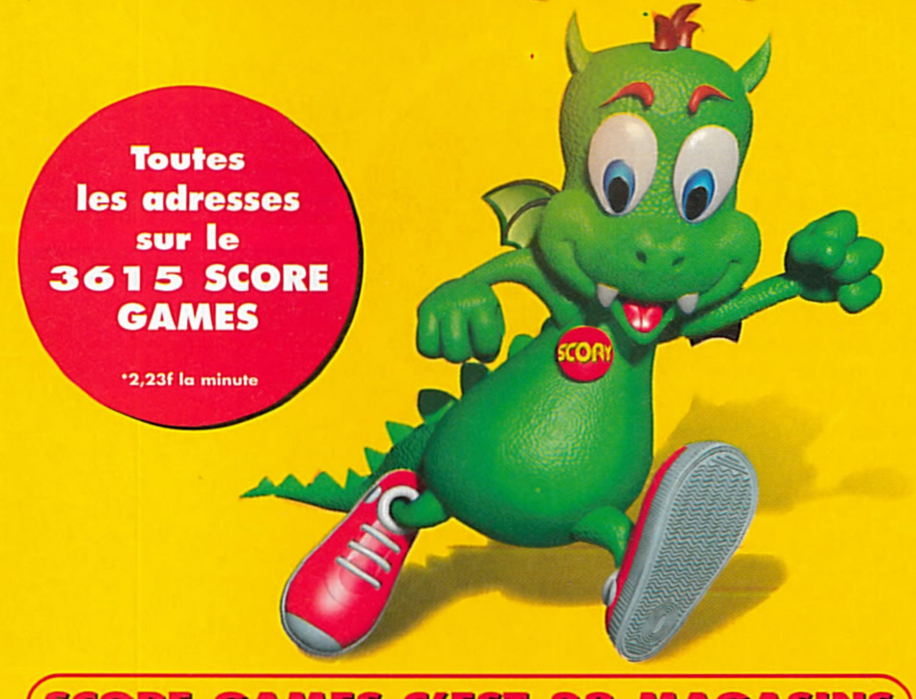


Votre magazine est remboursé !

Ce bon d'achat de 38f est valable dans tous les magasins Score-Games ou par VPC pour l'achat d'un de ces deux jeux !

Toutes les adresses sur le 3615 SCORE GAMES

*2,23f la minute





F1 Racing Simulation

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

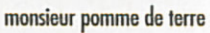
Gros Plan

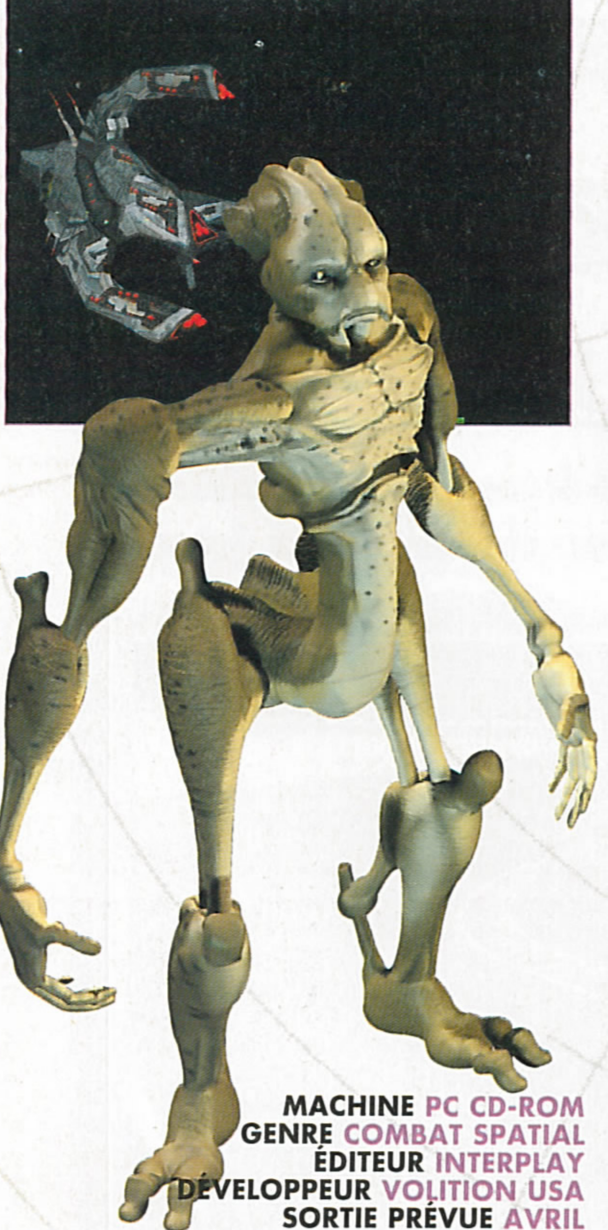
Un vaisseau spatial qui déambule dans d'innombrables labyrinthes en 3D, un peu comme dans un Doom, ça vous rappelle quelque chose ? Gagné ! Descent est de retour et fait peau neuve à l'occasion de son troisième épisode. Fini la claustrophobie et vive la liberté de mouvement dans l'espace infini. Youpi !

monsieur pomme de terre

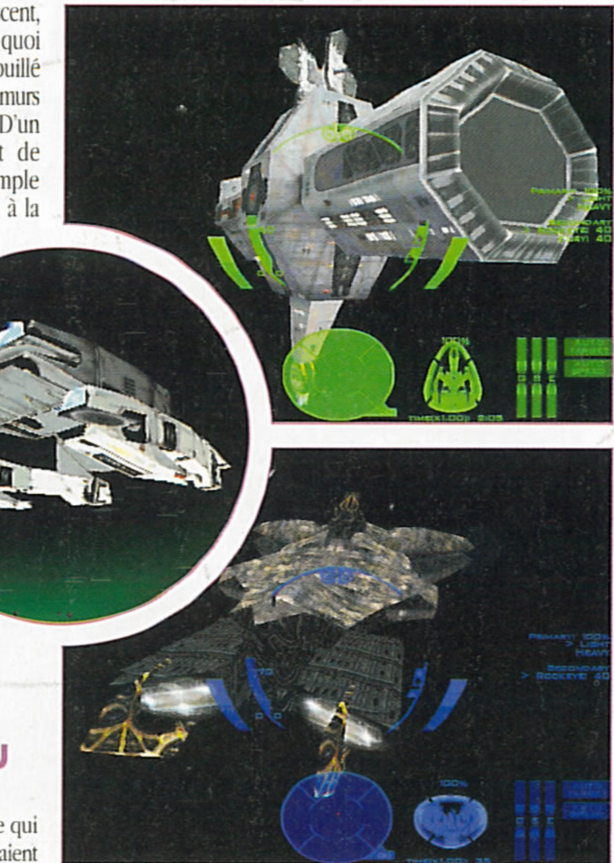


Descent Free Space





Pas de doute, c'est beau comme Descent, ça bouge comme Descent... alors quoi de neuf ? Eh bien, le jeu a été dépouillé de ses encombrants labyrinthes. Les murs envolés, nous voici dans l'espace. D'un Doom-like, ce troisième volet de Descent est au final un shoot-them-up spatial très simple quant à son maniement, franchement orienté arcade, à la Tie Fighter ou Wing Commander. Un défi ambitieux est lancé : faire mieux. Et l'alpha-version que j'ai sous les yeux est prometteuse. Graphiquement, Free Space tournera soit en 640x480 standard, soit sous 3Dfx. Deux types de textures seront associés à chaque objet, les unes moins détaillées pour mapper l'objet quand il est éloigné, les autres pour une vision rapprochée. Les échelles des vaisseaux rencontrés iront de la simple balise jusqu'au vaisseau amiral, franchement immense et hérissé de tourelles, toutes animées. Le résultat tourne devant moi : c'est rapide et convaincant... sur Pentium 200 couplé à une 3Dfx. Reste à voir la version définitive.

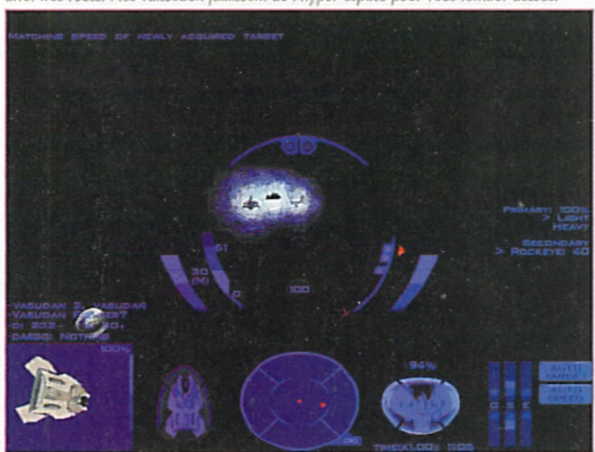


■ INTERACTIVITÉ ET DÉROULEMENT DE JEU

Mais la promesse la plus alléchante qui nous est faite réside sans doute dans les missions qui devraient

MACHINE PC CD-ROM
GENRE COMBAT SPATIAL
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR VOLITION USA
SORTIE PRÉVUE AVRIL

Effet très réussi : les vaisseaux jaillissent de l'hyper-espace pour vous tomber dessus.

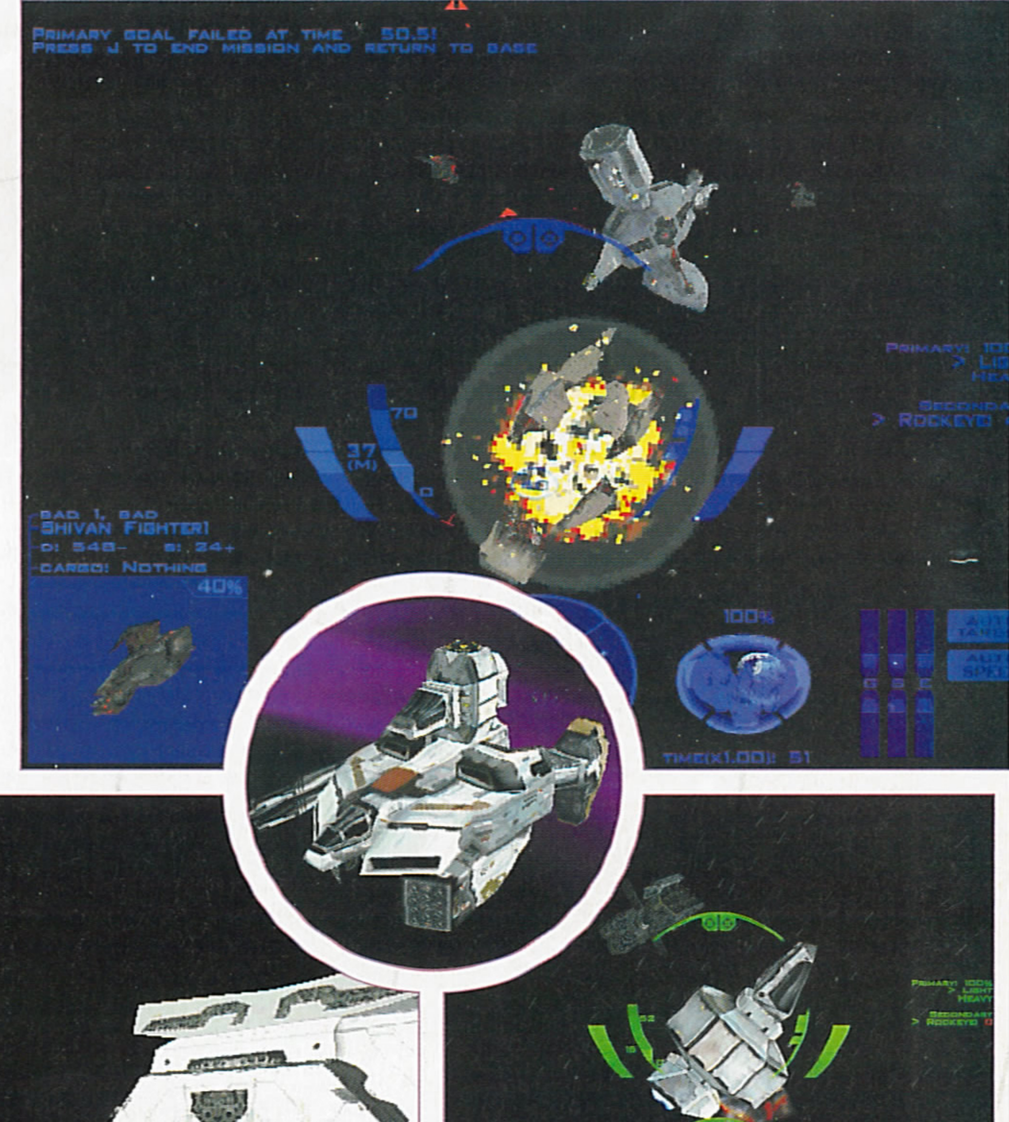


être dynamiques et dont les buts pourraient changer en cours de jeu en fonction de la tournure des événements. Par exemple, le joueur aura pour mission d'escorter un cargo vers une station orbitale récemment capturée. À mi-chemin, il recevra un message de détresse émanant d'un vaisseau appartenant à une race inconnue. S'il décide de lui venir en aide, il sera dans l'obligation d'abandonner en route sa mission d'escorte. Arrivé sur place, il réalisera qu'il s'agit d'un piège. Il restera toujours possible de sauver le vaisseau attaqué seul, ou en appellant de l'aide. Le joueur pourra ainsi prendre des décisions qui influeront sur le cours de l'histoire. Toujours pour le jeu solo, un effort particulier devrait être fait sur l'intelligence artificielle. Les ailiers comme les ennemis effectueront des manœuvres d'évasion, réclameront de l'aide quand ils s'estimeront en situation d'infériorité et, plus impressionnant, les ennemis s'amélioreront d'une mission sur l'autre pour contrer vos tactiques gagnantes. Et bien évidemment, un mode multijoueur sera aussi proposé, en réseau et par Internet.

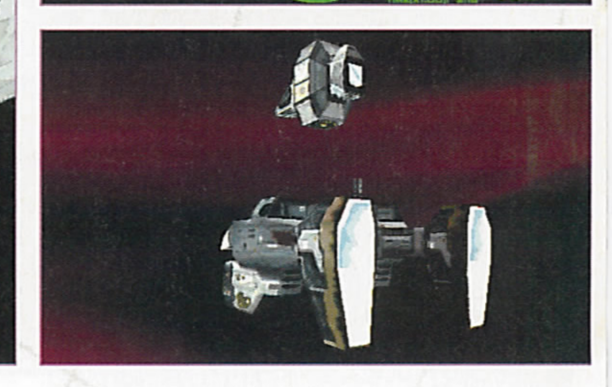


Des missions dynamiques aux objectifs variés

Efficaces aussi ces explosions, avec effets de lumière dynamiques.



Certains vaisseaux sont immenses ; l'échelle arrive à filer le tournis. Le tournis... c'est pas la première fois que je ressens ça en jouant à un Descent.



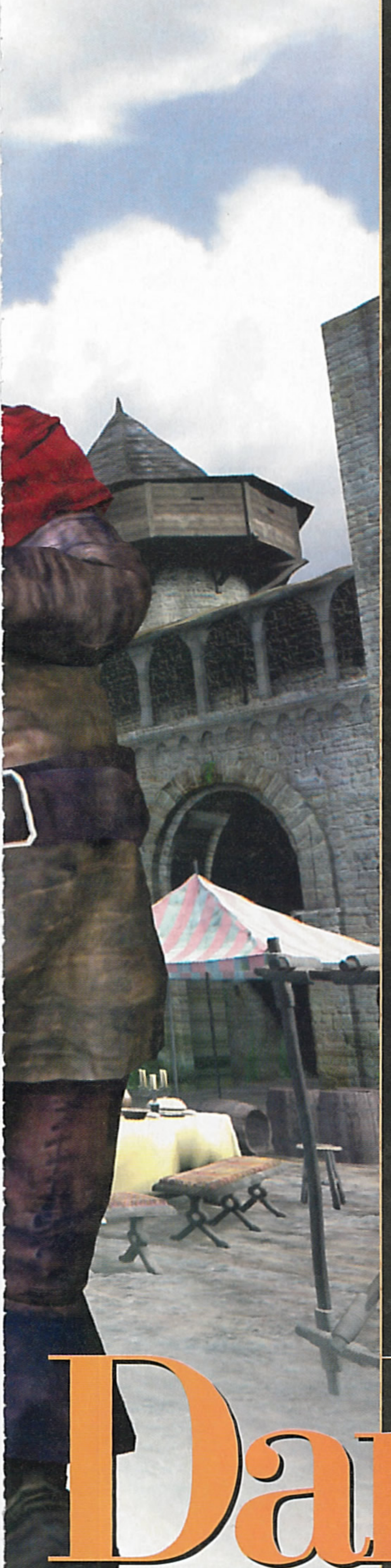
Reportage

PAR IANSOLO

Nous avons rencontré la petite équipe française de développement qui monte : Darkworks. La qualité visuelle de ce que nous avons pu voir nous a littéralement sciés. Après avoir travaillé pour les autres, ils se lancent aujourd'hui dans leur premier jeu maison. Vous pouvez vous attendre à être éblouis.



Visite chez





Ceci n'est pas une image extraite d'une scène cinématique, mais bien du moteur temps réel de 1906. Oui, ça tue grave de grave.

Les gars de Darkworks sont nés avec un pinceau entre les dents, ce qui saute instantanément aux yeux en matant la beauté des univers qu'ils nous mitonnent. Installés à Paris près de l'Opéra, ils se consacrent uniquement au développement de jeux, leur passion de toujours. Darkworks est à la base une bande de copains qui se connaissent de longue date même si l'équipe s'enrichit régulièrement de nouveaux éléments - au dernier recensement les Darkmen seraient déjà une petite vingtaine.

Ils se sont rapidement fait repérer par Philippe Ulrich de Cryo pour leur grande maîtrise de l'image (illustration traditionnelle, synthèse) et leurs nouveaux outils de modélisation. Après plusieurs réalisations pour le compte du célèbre éditeur, ils décident de voler de leurs propres ailes et de se lancer sur le projet qui leur tient à cœur depuis longtemps : un jeu d'aventure/action dans l'univers baroque de Jules Verne. Le projet est déjà bien avancé puisque nous avons pu voir tourner la première démo de 1906. On ne serait pas étonné que Darkworks devienne le nouveau porte-étendard de la "french touch".

1906, ODYSSÉE EN ANTARCTIQUE

Vingt Mille Lieues sous les mers", "Voyage au centre de la Terre", "De la Terre à la Lune", "l'Ile mystérieuse"... avec ses "Voyages extraordinaires", Jules Verne, l'inventeur de la science future, a donné à plusieurs générations de lecteurs le goût des explorations fabuleuses où la technologie entraîne le voyageur aux frontières du fantastique. Des terres inexplorées, enjeux de grandes puissances aux incroyables machines aussi fascinantes que destructrices, au naufrage des hommes devant les éléments jusqu'à l'angoisse des héros face à leur imprévisible destin... Ce sont tous ces éléments qui ont donné envie à Darkworks de recréer une très grande et très classieuse aventure autour de l'œuvre du père Verne. 1906 se propose de redévelopper un univers, une histoire complètement originale basée sur les thèmes les plus marquants de Julio le Nantais. Une aventure inédite en quelque sorte, le plus moderne et le plus sombre des Voyages extraordinaires.

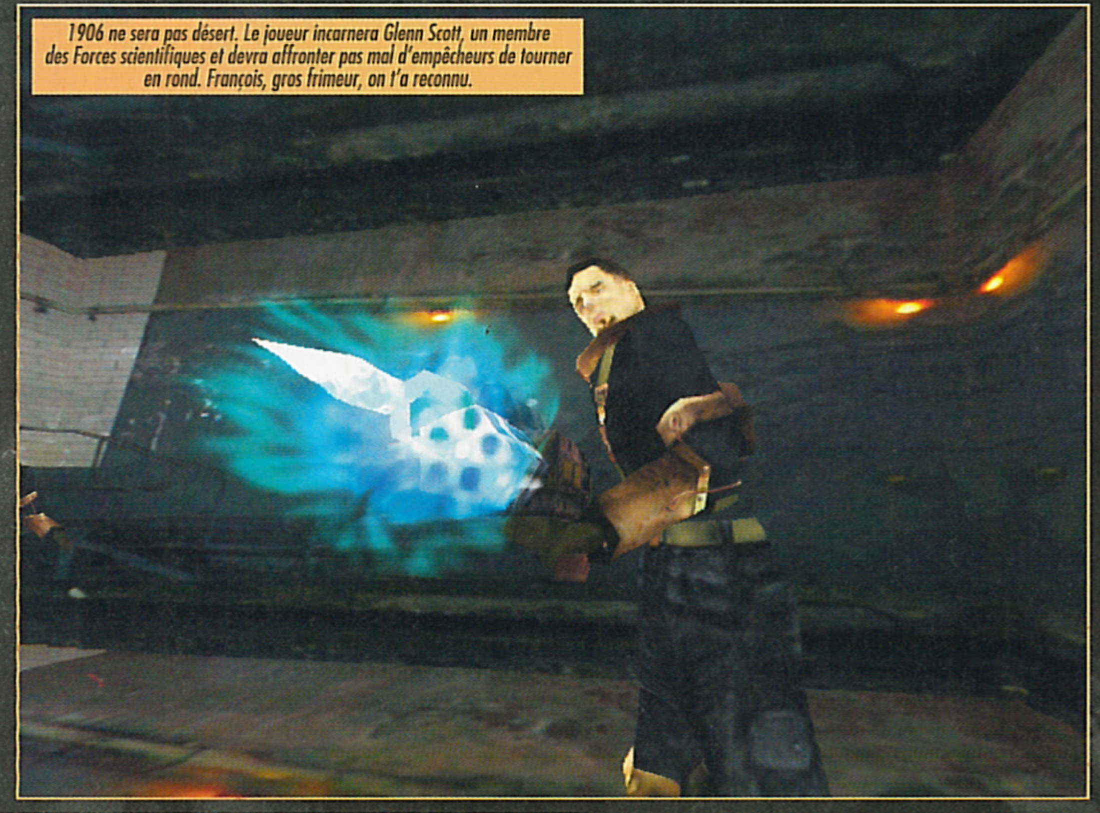
DESSINE-MOI UN BRISE-GLACE

Guillaume Gouraud et Antoine Vilette, les gentils boss qui veillent au devenir de Darkworks, livrent en exclusivité aux lecteurs de Joy les grandes lignes de 1906 :

"Au final, 1906 s'inspire à la fois de Myst et de Bioforge puisque le jeu intégrera un certain nombre de personnages en plus du héros contrôlé par le joueur. Pour l'aventure, on en avait marre des univers de S-F qui ne parviennent pas à sortir de Star

Darkworks

Visite chez Darkworks



1906 ne sera pas désert. Le joueur incarnera Glenn Scott, un membre des Forces scientifiques et devra affronter pas mal d'empêcheurs de tourner en rond. François, gros frimeur, on t'a reconnu.

Hommage aux films de John Woo : le héros tire avec le flingue de travers.

Wars ou du mythique Blade Runner. On a eu envie de réaliser une aventure de rétroscience-fiction dans l'univers de Jules Verne. Myst a été le premier jeu à faire référence au grand-père de la S-F moderne, mais nous, on voulait aller plus loin, essayer de recréer des personnages aussi forts que le capitaine Nemo, des machines aussi démentes que le Nautilus. On a donc réécrit une histoire complètement nouvelle, recréé un univers complètement inédit qui puise son inspiration dans les meilleurs passages des bouquins de la collection Hetzel.

Ensuite, il n'était pas question de traiter Jules Verne comme a pu le faire Disney. Pour nous, l'œuvre de Verne reste sombre : sombre vis-à-vis de la science et sombre vis-à-vis des hommes. Et puis, on a un peu trop tendance à l'oublier, plusieurs textes de Jules Verne décrivent une certaine violence. Les personnages luttent et s'entretuent, bref il y a des morts, même si ça ne tombe jamais dans le gore. Pour que 1906 ne se résume pas à une simple résolution d'énigmes dans des décors certes somptueux, Scott, le héros, pourra combattre des ennemis, arme au poing. Ces mêmes ennemis maintiendront une pression permanente pendant la quête du joueur.

Un thème récurrent chez J.V. c'est la notion d'exploration et la conquête d'espaces inconnus. Notre aventure se déroule aux pôles au début du siècle. On part à la recherche d'un immense brise-glace (genre Titanic/Nautilus) mystérieusement disparu lors d'une première expédition".

QUELQUES MOTS SUR LE GAMEPLAY DE 1906 ?

1906 sera un univers réellement immense, qui offrira des décors aussi bien en intérieur qu'en extérieur. S'il fallait parler en nombre de pièces, il comprendrait près de cent vingt lieux différents (ah, zut, ça fait même pas vingt mille lieux... sous les mers!). Il ne sera pas organisé sous la forme de niveaux et le joueur sera donc complètement libre dans son exploration. Il pourra interagir avec le décor, grimper, sauter, sans le côté plate-forme de Tomb Raider. Comme il est dit plus haut, le héros pourra tirer, faire évoluer ses armes ou les modifier, upgrader son équipement. Le plus important c'est qu'au début du jeu, on n'a aucune indication. Le joueur devra se prendre en main pour redécouvrir l'histoire de la première expédition. Il y aura des énigmes technologiques, des machines à remettre en marche... mais pas de puzzles arbitraires destinés à rallonger artificiellement la durée de vie du jeu. C'est ainsi que Scott sera amené à piloter des engins spéciaux : chariots mécaniques, grues, bathyscaphes... Avant toutes choses, le joueur devra veiller à bien gérer son énergie. Eh oui, aux pôles, le froid frise les -30° C. Pas question de laisser chuter la température de la combinaison climatisée! Les mouvements déjà réalisés en Motion Capture sont très nombreux (plus de deux cent) et plus originaux et stylés que ce qu'on a l'habitude de voir en la matière...

Gageons qu'avec autant de talent et un projet aussi prometteur, Darkworks va faire péter la baraque. En tous cas, nous vous tiendrons au courant de la progression de ce jeu au fil des mois.



Le moteur de 1906 gère les sources de lumière colorée.

Une fois n'est pas coutume : le héros du jeu animé en 3D temps réel est aussi beau et détaillé que sur les roughs papier. Pour une animation réaliste des mouvements, les développeurs ont fait appel à la technique désormais traditionnelle de capture de mouvement.



Ceux qui ont aimé Myst et Riven retrouveront avec plaisir, dans 1906, des énigmes fondées sur des appareillages étranges, Jules Verne oblige.

GROS PLAN SUR DAVID ROCHEDIEU

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT CHEZ DARKWORKS ET LEAD PROGRAMMER SUR 1906



David, peux-tu nous parler de tes expériences précédentes?

Avant de rejoindre Darkworks, je travaillais dans l'équipe de Paul Cuisset, chez Delphine Software. J'ai donc participé au développement de Fade to Black et de Moto Racer. Sur Moto Racer, j'étais le programmeur principal pour la version PlayStation.

Sur 1906, quels sont tes objectifs?

Bien évidemment, 1906 est très différent d'un jeu de course d'arcade comme Moto Racer. Comme vous pouvez le voir sur les premières images, nous avons pour objectif de gérer des espaces immenses aussi bien en intérieur qu'en extérieur. Les paysages extérieurs devraient être aussi détaillés que les intérieurs.

L'univers graphique de 1906 est magnifique, donc côté moteur 3D on a mis le paquet pour renforcer l'ambiance. Il y aura des effets de lumière et un ombrage de Gouraud en temps réel sur les personnages, de l'alpha blending (transparences), des effets de brouillard et de particules pour les décors en extérieur.

Est-ce que le développement de ce nouveau projet présente des difficultés particulières?

Pour 1906, on veut une gestion des combats assez plaisante. Pour nous, le plus intéressant est de développer une IA particulière pour les ennemis, dans le sens où ils auront des missions à remplir dans le jeu. C'est-à-dire qu'ils devront s'adapter à n'importe quel changement occasionné par le joueur. Par exemple si l'on ferme l'accès à une pièce ou si l'on remet en route une machine, l'ennemi devra être capable de trouver un autre parcours pour atteindre son but, de désactiver les éléments enclenchés par le joueur... L'idée c'est vraiment de créer un univers vivant.

En tant que directeur du Développement chez Dark, quelle est votre philosophie?

Pour l'instant nous ne sommes que deux développeurs, et dans les mois à venir, j'aurai la charge de recruter de nouveaux éléments. Notre objectif est de passer à six développeurs.

Je pense que le succès d'un projet de jeu tient essentiellement dans à la motivation du groupe qui le réalise et ceci concerne plus particulièrement l'équipe de développement. Pour éviter que cette motivation ne se dilue au fil du temps, il est préférable de monter une équipe restreinte mais soudée où chacun peut s'épanouir en apportant une pierre significative au code. Donc chez Darkworks nous ferons tout pour éviter le sureffectif. Le bon exemple, pour moi, c'est Id Software.

Les Visiteurs
l'état de l'art en images de synthèse

Alors qu'une partie de l'équipe de Darkworks peaufine la démo de 1906, les autres joyeux compagnons ont terminé, eux Les Visiteurs, le jeu...

C'est l'équipe de Darkworks qui a été sélectionnée pour la réalisation des images du jeu issu des Visiteurs. Le challenge était difficile car il fallait coller au look du film sans les mêmes moyens, évidemment. Pour le jeu, la Gaumont Multimédia avait décidé de placer la barre très haut : un rendu hyperréaliste pour les décors et surtout pour les personnages. Bref, il fallait faire aussi bien sinon mieux que le jeu Blade Runner. Tout a été entièrement réalisé en images de synthèse, avec une certaine part de liberté. C'est William et Sylvery qui se sont occupés de produire l'ensemble des décors et personnages.

"C'est une combinaison de plein de softs spécialisés qui nous a permis d'obtenir ce rendu proche de la réalité. Pour la réalisation des modèles des acteurs : Amapi en modélisation, Detailer pour le mapping et enfin 3DS Max pour le rendu et l'animation.

Pour les décors on a carrément été faire des shoots photo sur les plateaux de tournage pour retrouver les bonnes textures. Les personnages font en moyenne 40 000 faces ce qui reste lourd puisqu'il faut pouvoir les animer ensuite. Les décors peuvent monter à plus de 500 000 faces et on atteint en final le million de faces"w.

C'est vrai que côté bécanes on était blindé : 4 bi-Pentium Pro avec 300 Mo de Ram chacun. Chaque image prenait environ un quart d'heure de calcul. En tout cas, on n'a pas eu besoin de Silicon Graphics, et on est très fiers du résultat.

Après les Visiteurs, vous bossez sur quoi?

Un pilote de dessin animé avec les éléments de 1906.



Sylvery Bollotte et William Ratajczak (spécialistes de 3DStudio MAX).



Antoine Gilette et Guillaume Gouraud, les "boss".



Pour les phases préparatoires de game design, Darkworks peut compter sur le grand talent de ses illustrateurs maison.



Nicolas Bouvier (illustrateur, designer)



Thierry Desseaux (graphiste, son), François Baranger (rendering), Bertrand Carduner (texture-man), Guillaume Moreels (animation, modélisation des personnages).

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

TOTAL ANNIHILATION
CAVEDOG
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT
MYTH
BUNGIE
INCUBATION
BLUE BYTE
DARK REIGN
ACTIVISION



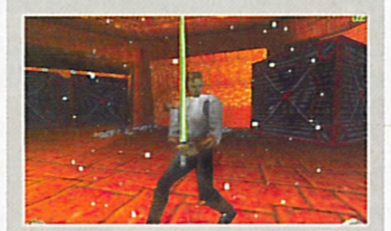
AVENTURE

RIVEN
CYAN
BLADE RUNNER
WESTWOOD
MONKEY ISLAND 3
LUCAS ARTS
DARK EARTH
KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
ECSTATICA 2
ANDREW SPENCER STUDIOS



ARCADE/ACTION

JEDI KNIGHT
LUCAS ARTS
QUAKE 2
ID SOFTWARE
TOMB RAIDER 2
CORE DESIGN
WING. COM. PROPHECY
ORIGIN SYSTEMS
SCREAMER RALLY
GRAFFITI
ABE'S ODISSEY
ODDSOFT



LE TOP PREVIOU

BALDUR'S GATE
RÔLES
BIOWARE
HALF-LIFE
SHOOT
SIERRA
MORROWIND
RÔLES
BETHESDA
I'76 NITRO PACK
SIMULATEUR
ACTIVISION
ALPHA CENTAURI
STRATÉGIE
ELECTRONIC ARTS
INCOMING
ACTION
RAGE SOFTWARE
SU 27 FLANKER 2
SIMULATION DE VOL
MINDSCAPE
BATTLEZONE
STATÉGIE/ACTION
ACTIVISION
SENTINEL RETURN
REFLEXION
PSYGNOSIS



SIMULATION

F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE'76
ACTIVISION
F22 ADF
DID
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
FIFA 98
EA SPORTS
VIRTUAL POOL 2
INTERPLAY
SUB CULTURE
CRITERION
I-WAR
PARTICULES SYSTEM

JEU DE RÔLES

FALLOUT
INTERPLAY
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA
DIABLO/ HELLFIRE
BLIZZARD
MERIDIAN 59
STUDIO 3DO



WARGAME

GETTYSBURG
FIRAXIS
FRONT DE L'EST
TALONSOFT
STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.

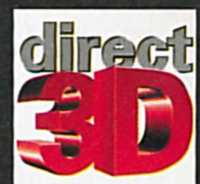


Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.

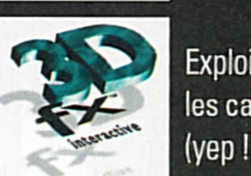
Démo ou patch présents sur le CD-Rom.

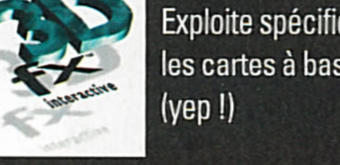


Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D





Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX

Fonctionne sous DOS





Fonctionne directement sous Windows 95

Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel



Fallout

Jeu de rôles pour amateurs de JDR bien ficelés - PC CD-Rom



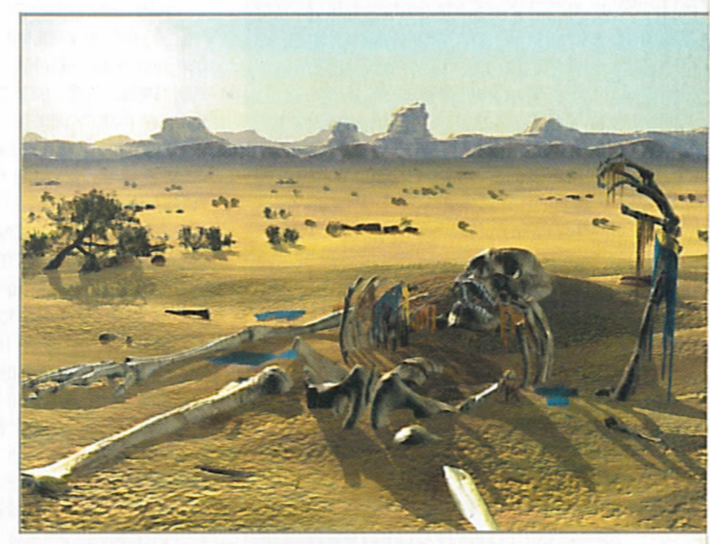


Voici sans doute LE chef-d'œuvre de Brian Fargo (Bard's Tale, Wasteland) maître d'un art fort compliqué qu'il maîtrise depuis plus de dix ans : le jeu de rôles avec un grand "J".

Si ce jeu était sorti à temps, comme prévu il y a fort longtemps, il aurait certainement renvoyé la partie solo de Diablo dans les oubliettes des jeux de rôles. Voici donc un produit sans mode multijoueur, ce qui se fait à vrai dire de plus en plus rare. Cela pourrait d'ailleurs bien être le dernier puisque Baldur's Gate lui-même permettra de jouer entre potes. Mais Fallout n'en représente pas moins un grand plaisir ludique, et est probablement le meilleur jeu de rôles en solo qu'on ait pu voir depuis Daggerfall dans un genre un peu différent.

Le 1er jour, Dieu créa la bombe H

Seuls des abris militaires plus gros tel celui du N.O.R.A.D., installé dans les entrailles d'une montagne, pouvaient se permettre de résister aux conséquences d'un impact proche. Dans un conflit mondial, seuls les militaires et accessoirement leurs familles sont censés survivre pour, par la suite, copuler et repeupler le monde de gens intelligents, beaux et sains. On leur souhaite bonne chance. Les bâtisseurs de ces bunkers ne s'y étaient pas trompés, les créateurs de Fallout non plus : de nombreuses décennies après moi, du moins je l'espère, une guerre nucléaire a éclaté. Les raisons qui ont causé cela sont encore obscures. Peut-être que cela a un rapport avec les turluttes de Clinton, peut-être pas du tout. Je ne suis ni un féru de géopolitique ni de boudins présidentiels, et trouve cela d'ailleurs moyennement intéressant. Toujours est-il que dans l'univers de Fallout ça a pété, et de nombreux impacts nucléaires sont venus altérer les douceurs des paysages des États-Unis. Coup de bol, il y a des survivants : les gros bunkers atomiques (tout du moins le vôtre) ont en effet survécu aux vents radioactifs et aux effets de blast des ogives lancées contre le pays de la liberté. Pour éviter de crever comme des blaireaux, votre peuple du Vault (caveau, bunker) 13 est resté bien calfeutré dans les profondeurs, attendant que toute trace de danger et de radiations disparaisse. Puis bien des années plus tard, vos chefs ont carrément décidé que cela ne valait même plus la peine de mettre le nez dehors, d'ailleurs existait-il encore un dehors ? C'est donc ainsi que votre peuple s'est mis à vivre en circuit fermé, améliorant son potentiel scientifique et profitant de la présence inespérée d'une nappe phréatique où il puise l'eau radioactive en la filtrant au moyen d'un composant électronique. Manque de bol, cette dernière pièce, unique, a sauté, réduisant d'un seul coup l'espérance de vie de vos compagnons à quelques mois. Le leader de l'abri a donc décidé de vous envoyer dans le monde extérieur dont personne ne sait rien, afin que vous puissiez retrouver une pièce semblable dans un délai d'une centaine de jours. Vous voilà donc équipé de votre uniforme (pyjama ?) aux couleurs du Vault 13 dans le sas de sécurité où une porte d'acier trempé n'attend que de s'ouvrir pour vous précipiter dans un monde inconnu et menaçant. Le seul espoir de votre quête est d'aller vers l'Est, où on vous a dit qu'un abri semblable au vôtre (le numéro 15) pourrait bien vous permettre de vous procurer une pièce de rechange.





Les scènes cinématiques apparaissent parfois lorsque vous rencontrez un personnage important. Les voir s'animer est toujours un moment jubilatoire. ▼



L'économie du Los Angeles post-apocalyptique a elle aussi été revue à la baisse. Les billets verts n'ont pas survécu à la hausse de la température à Wall Street. Ils ont donc, dans leur grande majorité, été détruits, ceux qui demeurent servant de PQ. Le système de vente et d'achat a été avantageusement remplacé par le troc au moyen de capsules de bouteilles, assez nombreuses et impossibles à reproduire. Vous pourrez toujours négocier et marchander avec la plupart des habitants de Fallout.

Création du perso

Inutile de vous reparler de l'ancien système de Steve Jackson's Games (voir le bêta-test) que les développeurs devaient en principe utiliser. Ces derniers ont eu tellement de problèmes avec G.U.R.P.S. et son auteur caractériel et procédurier, qu'ils ont laissé tomber l'affaire, préférant un système pas trop éloigné mais bien à eux et qui s'avère encore mieux adapté à un jeu vidéo. Bien fait, tiens ! L'une des particularités de ce genre de système est qu'il ne vous impose pas une classe (profession) de personnage. Ici, aucun intérêt de se cantonner au rôle de magicien ou de guerrier (ou plutôt de scientifique et de soldat pour rester dans le contexte). Votre personnage sera uniquement défini par ses connaissances, ses talents et ses handicaps physiques et/ou mentaux. Au début du jeu, vous aurez le choix entre trois personnages aux facultés pré-établies. Ces derniers sont assez bien foutus avec un background écrit, mais aucun doute qu'ils seront dédaignés par les joueurs au profit d'un choix plus personnalisé. Après avoir donné un nom, un âge et déterminé le sexe de votre avatar,



▲ L'inventaire détaillé du personnage avec un moniteur récapitulant les caractéristiques des objets.

Symphonie n°1 pour ogives nucléaires

Pour une fois, des ambiances sonores de qualité ainsi que des musiques inquiétantes au possible sont au rendez-vous. On en veut pour preuve la chanson des années 30 qui figure au générique de début et de fin, glauque au possible, ou tous les fonds sonores qui changent en fonction des lieux visités (on retiendra plus particulièrement celui dans la cathédrale).
Les sons de tirs et autres effets complémentaires sont bien foutus, et quant aux voix des principaux protagonistes elles ont été prêtées par de vrais acteurs tels que le grand David Warner ("Twin Peaks", "Bandits-Bandits !", "Titanic"). Gardons espoir pour les voix françaises.

Le monde extérieur

Vous l'avez peut-être deviné, il est bien dur de parler du monde de Fallout sans gâcher 90 % de son intérêt. Du coup, après que vous ayez lu ce test où je ne vous apprendrai que le minimum vital, évitez tout autre contact humain susceptible de vous en dévoiler plus, n'allez pas vous balader sur les (très nombreuses) pages Web consacrées au produit où vous trouveriez invariablement, et ceci y compris sur la page d'Interplay, des textes ou des aides pouvant gâcher l'intérêt scénaristique qui représente la grande majorité de l'immense plaisir qu'apporte Fallout à son bien heureux acquéreur. Gardez toutefois plusieurs choses en tête : une ruine de civilisation humaine a à peu près survécu au dehors, des êtres étranges et dangereux ont fait leur apparition, la pièce de rechange sera très dure à trouver, et le fait de l'avoir découverte et rapportée ne représente en aucun cas la fin du jeu.

Vous voici rassuré, maintenant passons le monde du dehors en revue : l'ersatz de race humaine qui a survécu s'est soit regroupé en troupeau dans des villes de taille et d'importance dissemblables, soit s'est reformé en bandes organisées de brigands ou de rôdeurs tentant de survivre par le glaive et par le pillage des premiers. Le niveau technologique qui règne à l'extérieur est dans une large moyenne bien inférieur au vôtre et à celui de vos compagnons. Les chariots tractés par des bœufs mutants ont remplacé les automobiles, car l'humain a oublié le principe et l'usage de la raffinerie, du derrick et de la carte grise. Seules les technologies de pointe comme celles impliquant la survie ou les bases de l'électronique ont résisté à l'oubli et au cataclysme. Les armes, quant à elles, sont de l'époque actuelle et quelques clans en détiennent de plus évoluées. Les survivants ne les ont pas construites, ils se sont contentés de les ramasser à tous les carrefours. Oui, l'action de Fallout se déroule dans le sud de la Californie, ceci expliquant cela.

Côté écologique, la végétation a été remplacée par du désert et de la poussière, les cultures sont faites en sous-sol, la gastronomie a été réduite au steak de lézard et au Nuke Cola. Ce monde est une ruine.



▲ L'interface de dialogues : ici, tout se présente à la sauce Ultima.

La carte générale : en gris les zones aperçues, en noir celles qui n'ont pas encore été explorées. ▼



JT251 TORNADO

JT257 TRACER

JT272 DOMINATOR

JT264 ACTION PAD

JT262 POWER PAD

JT266 SWIFT PAD

JT267 MASTER PAD

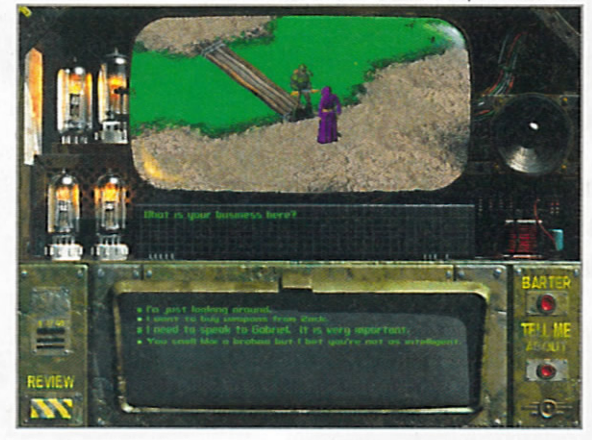
JT271 PC CHARGER

Logic 3

Comme une ambiance radioactive

Pour ceux qui ne sont pas férus de films comme "Mad Max", de livres comme le "Pistolero" de Stephen King ou de jeux de rôles tels que Bitume ou qui n'ont même jamais ouvert une bande dessinée comme "Judge Dredd" (non, avoir vu le film ne compte pas !) ou "Rogue Trooper", il peut être assez ardu de comprendre le monde de Fallout. Toutefois, on peut avoir une idée un peu plus précise du monde dans lequel on va devoir évoluer en se replongeant au début de la Guerre froide, à une époque où des films gouvernementaux américains incitaient les familles yankees à jouer aux taupes en creusant des abris antiatomiques afin de survivre aux retombées nucléaires envoyées par ces sales cocos. On sait maintenant que ces précautions élémentaires de survie étaient dénuées de tout fondement et de toute utilité, puisqu'un abri antinucléaire civil placé aux alentours d'un objectif stratégique se serait transformé en fournaise infligeant une mort moins instantanée et beaucoup plus horrible aux habitants de ces couloirs exigus. D'autres paramètres rendent la chose tout aussi impossible : on compte parmi eux les difficultés du recyclage des déchets (cadavres inclus), du stockage des denrées, mais aussi de la carence réelle de plats de saumon surgelés de chez Picard ou encore de l'absence de diffusion de la Coupe du monde de football sur une télévision en circuit fermé. Fallout va vous mener dans de nombreux lieux inquiétants : de la visite de la ville des morts au voyage au centre d'un cratère résultant d'un impact nucléaire, les créateurs passeront en revue toutes les ambiances et situations glauques que leur imaginaire tordu a pu inventer.

Ce vert pomme est le signe d'une radioactivité surpuissante. ▼



Ce flanc de montagne n'est pas autre chose que la vue en coupe du Vault 13. ▼



vous devrez répartir un certain nombre de points dans des caractéristiques assez traditionnelles dans le jeu de rôles (force, agilité, charisme, chance, endurance, etc.) pour une valeur de 1 à 10 dans chacune d'entre elles. De ces dernières, vont découler les calculs qui donneront au joueur ses caractéristiques de base. La deuxième étape est le choix des traits physiques et des handicaps. Ces derniers vont soit altérer les compétences ou les caractéristiques, soit parfois même les règles du jeu. Par exemple, vous pourrez choisir un handicap qui réduira vos dégâts tout en augmentant vos chances de critiques ou encore un autre qui vous octroiera des bonus lors d'un combat nocturne et des difficultés lors d'escarmouches diurnes. Dans un autre registre, vous devez aussi choisir trois compétences dans lesquelles vous allez pouvoir rajouter 20 % (à chacune d'elles). Pour un joueur débutant, on ne saurait trop conseiller les skills suivantes : armes légères (pistolets et revolvers) ; armes de mêlée et Marchandage (bargain).

Les choix de personnalisation sont très nombreux : dans les compétences, on pourra choisir entre des domaines scientifiques (électronique, sciences, réparation), de survie (Outdoorsman, Discretion) et bien d'autres choses encore.

Bien entendu, le personnage très fragile au départ va pouvoir évoluer grâce à un double système d'expérience. Évidemment, les combats remportés ajoutent des points d'expérience suivant la difficulté qu'aura eue le joueur pour arriver à la victoire. Mais les plus grandes récompenses dans ce domaine seront offertes lors de la fin d'une quête réussie (qu'elle soit mineure ou majeure), aidant ainsi le joueur dans sa progression. Le système fonctionne aussi avec des niveaux qui vont de 1 à 21. Chacun d'entre eux étant séparé par un fossé de points d'expérience. À chacune de ces étapes, le personnage pourra augmenter ses caractéristiques ou ses compétences, et tous les deux niveaux obtenus (parfois plus ou moins), le joueur se verra offrir de nouvelles possibilités croustillantes.

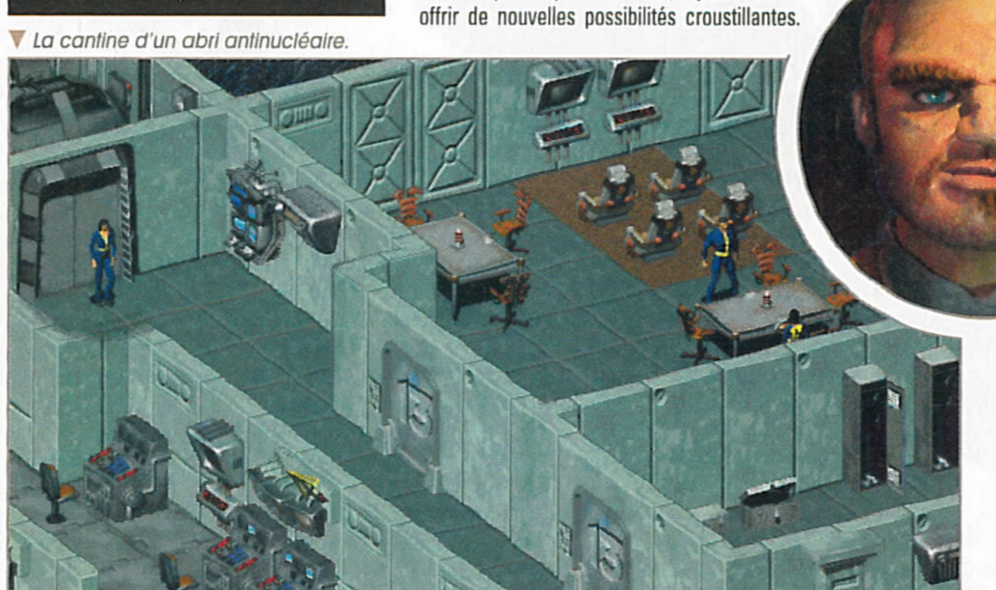


▲ Quelque chose est pour ainsi dire tombé ici.

J'éviterai de m'étendre sur ces dernières, car elles sont très nombreuses. Sachez toutefois qu'elles permettent de faire évoluer le joueur sur des chemins très divers. Par exemple, on peut trouver une compétence qui renforce la vision de nuit, une autre qui le fait muter ou bien encore une autre qui l'obligera à voir les décors autour de lui de la façon la plus sanglante.

Outre tout ce fatras de possibilités, d'autres systèmes régiront la vie de votre explorateur : les résistances diverses (poisons, dégâts, radiations) ou la réputation (bonne ou mauvaise) pour ne citer qu'elles. Les drogues chimiques sont fort nombreuses dans ce monde très antipolitically correct et votre perso pourra fort bien devenir accro à une boisson ou à de jolies petites pilules roses.

▼ La cantine d'un abri antinucléaire.



Déplacements

Le système régissant les déplacements et les combats de Fallout est un agréable melting-pot entre Diablo et UFO (X-Com 1) puisque tous les déplacements courants du personnage se font en temps réel puis passent en mode tour par tour dès qu'il y a un combat ou une menace quelconque que perçoit le personnage.

Les mouvements généraux sont régulés par un clic de souris à l'endroit où le personnage doit se rendre. Il peut soit courir, soit marcher soit (tenter) de se déplacer en silence. Le pathfinder est plutôt bien foutu mais ne fonctionne plus au-delà de quelques écrans de distance, ce qui est bien chiant. Pour parler de taille, les villes et autres types d'agglomérations sont bien souvent composés d'une vingtaine d'écrans au total, parfois même sur plusieurs étages. Par contre, ceux-ci ne se traversent pas tout le temps en dix secondes. On aurait préféré un moteur scrollant, centrant le milieu du moniteur sur le personnage d'une façon automatique, mais bon... Sur les bords de certains écrans, on verra appa-

SIERRA®

CAESAR II
Stratégie
Bâtissez l'Empire Romain !
• de nombreux et superbes graphismes.
• reproduction de l'Empire Romain complet avec toutes ses provinces.
• Historique interactif de l'Empire Romain.

3-D ULTRA PINBALL
Flipper
Faites tilter votre PC !
• la série de flippers la plus vendue au monde !
• perspective visuelle et toucher d'un vrai flipper.
• des bonus, des cibles mouvantes et des séquences animées.



KING'S QUEST 7
Aventure
Vivez une aventure féérique inoubliable dans un véritable dessin animé !
• plus de 3 millions d'exemplaires déjà vendus.
• un scénario drôle, riche et interactif.
• de splendides décors en haute résolution.



PRINT ARTIST 3
Édition personnelle
Créez et réussissez tous vos documents en beauté !
• plus de 800 documents prêts à imprimer.
• plus de 6000 illustrations et photos.
• plus de 100 polices de caractères et une infinité d'effets de mise en forme.

NASCAR® RACING 2
Course automobile
Payez-vous le grand frisson sur de véritables circuits.
• plus de 100 éléments officiels dont les véritables circuits.
• un affichage ultra-rapide en SVGA et un graphisme réaliste.
• 16 circuits avec 2 courses nocturnes.

SILENT THUNDER
Simulation
Pilotez un avion hors du commun et entrez dans la légende...
• 24 missions dont le Golfe Persique, la Corée...
• 10 types d'avions modélisés mais aussi des tanks, des hélicoptères...
• des paysages et des reliefs réalistes.

Avec le coffret " LE MEILLEUR DE SIERRA " chez Conforama, faites le plein de sensations. C'est fun !

EN CADEAU





349F Le coffret de 6 logiciels
+ en cadeau
la version originale de RED BARON 1,
le simulateur de vols et de combats aériens.

Prix emporté.
Valable jusqu'au 23/03/98.

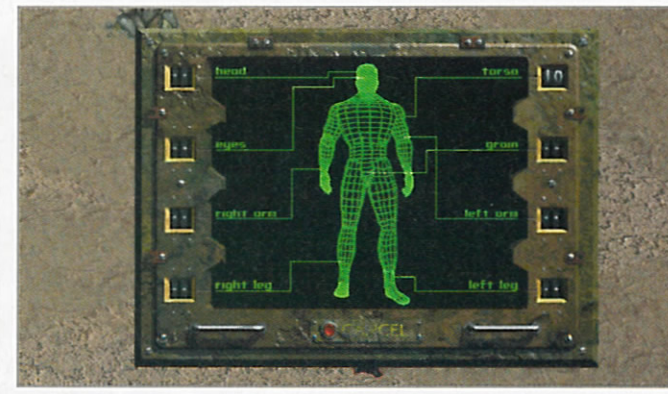
CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
3615 CONFO 1,29F la min. ou
08 36 68 05 15 Serveur Vocal 2,23F la min.
ou Internet: www.conforama.fr

DDB TRADE

À peu de choses près, on se croirait dans un des épisodes de la "Planète des singes".





Cet écran de localisation apparaît lorsqu'on vise une forme vivante (ici un humain).

Les abords des zones habitées sont souvent peuplés de créatures étranges et souvent dangereuses.

Durée de vie

Pour une fois, on a pu se permettre d'explorer largement ce jeu. Après concertation avec les quelques personnes qui ont elles aussi réussi à arriver à la fin, il existerait au moins trois façons de réussir Fallout ainsi que plusieurs fins différentes. Personnellement, je l'ai recommencé et fini deux fois sans que madame lassitude ne m'étreigne. On y découvre de nouvelles choses, on s'organise autrement et on a presque le même plaisir à recommencer avec un personnage radicalement différent.
La durée de vie variera suivant les joueurs, mais on peut néanmoins l'estimer dans une fourchette d'une quarantaine à une centaine d'heures. Quatre-vingts heures de jeux paraissent être une bonne moyenne pour l'acheteur qui ne veut pas à tout prix jouer contre la montre. Mais que les futurs nombreux fanatiques de ce jeu se rassurent, on parle d'ores et déjà d'un Fallout II. En 2024 ?

Les rongeurs ne sont plus ce qu'ils étaient.

raître des zones (vertes ou brunes) qui pourront soit nous faire sortir d'un lieu vers l'extérieur, soit nous faire avancer vers une autre partie de l'endroit.

Les déplacements à l'extérieur se font sur une grande carte quadrillée et noire où vous découvrirez de plus en plus de lieux au fur et à mesure de vos déplacements. Parfois, on vous indiquera l'emplacement d'une ville ou d'un autre endroit remarquable, qui apparaîtra alors sur le plan. Vous pourrez soit vous balader au petit bonheur sur ce plan (ce qui est fortement déconseillé, rapport aux problèmes de mort violente), soit cliquer directement sur un emplacement pour vous y rendre.
À ce moment, vous pourrez surveiller le déplacement de votre personnage qui s'arrêtera bien souvent pour faire face à des problèmes de déshydratation ou d'agressions caractérisées.

Combats

Le système de combat est régi par un nombre de points d'action et de coefficients d'initiative dont dispose tout protagoniste présent. Le plus rapide agira en premier, etc. Le joueur aura à gérer son nombre de points d'action et à les répartir entre de nombreuses tâches (recharger une arme, en prendre une autre dans son sac, dégoupiller une grenade, se déplacer, etc.). Une fois tous les points dépensés, ce sera au tour de l'adversaire le plus rapide d'agir, et ainsi de suite.

Chaque arme possède ses caractéristiques propres ainsi que sa portée et son champ d'action. Le personnage étant dans la plupart des cas ambidextre, on prendra soin de lui mettre un autre objet utile dans la main. Les combats sont sanglants, et de nombreux événements pourront venir l'altérer. Il est ainsi possible que votre personnage se retrouve paralysé d'une jambe, ou qu'il crève comme un chien sous un coup remarquablement efficace d'une ménagère en pétard. Avec certaines armes, et si vous avez une connaissance élevée de ces dernières, vous pourrez viser un endroit précis d'un adversaire. Après avoir choisi cette option, on voit apparaître un diagrame en wireframe de la créature avec les différentes localisations (impliquant des malus en fonction de la taille de la zone visée). Lors du combat, le fait d'aller faire un tour dans votre inventaire pour changer d'armes ou prendre un objet est une action qui vous fait perdre du temps. L'idée était bonne, mais malheureusement une fois que vous avez perdu vos quelques points là dedans, toutes les actions seront possibles sans dépenses supplémentaires comme par exemple de vous injecter une quarantaine de doses de drogues diverses sans pertes additionnelles. C'est un bug plutôt gênant, et on peut espérer qu'il sera corrigé dans la version française. Dans le cas contraire, on pourra remettre un niveau de difficulté en réglant les combats en mode difficile.

Interface

L'ensemble de l'aspect graphique du jeu est régulé par un système iconographique qui va de la simple caricature explicite (les dessins illustrant les compétences) à la symbologie des différentes actions. Ces dernières sont accessibles par une combinaison acrobatique des touches de la souris. Malgré cela on s'habitue plutôt bien au système, et après peu de temps on recharge une pétoire plus vite que son ombre.

Le moteur d'affichage ressemble à s'y méprendre à celui de Diablo, mais pas de confusion, vu la date de conception ce n'est pas vraiment une copie. Ici, nous revenons dans le monde de la présentation axonométrique. Le personnage apparaît clairement lorsqu'il passe derrière les



DELTAROM RUEIL
65, Avenue Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

DELTAROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo.

DELTAROM PARIS
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place Clichy ou Liège

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX	1.049 F
MAXI GAMER 3DFX + POD	1.090 F
MONSTER 3DFX	1.249 F
MONSTER 3DFX + Jeux	1.389 F

MANETTES,VOLANTS & JOYSTICKS

CH F16 Combat Stick	545 F	Sidewinder force feedback + 2 jeux	
CH F16 Fighter Stick	795 F	(Interstate + MDK)	1090 F
CH FORCE FX + JF3	990 F	Squadron Commander	690 F
CH GAME CARD 3	295 F	ThrustMaster ACM Card	295 F
CH PRO PEDALS	795 F	ThrustMaster Millenium	599 F
CH PRO THROTTLE	895 F	ThrustMaster Volant T2	990 F
CH VIRTUAL PILOT	495 F	ThMaster Formula one	1.090 F
CH Virtual Pilot Pro	795 F	Thrust. Volant T2 + jeu.	1.090 F
Side Winder GamePad 3D	285 F	Volant RACE LEADER 3D	495 F

PC Professionnel

Carte Mère Asustek Chipset Intel 440LX Evolutive
Disque dur **3,2 Go Ultra DMA**
32 Mo SDRAM ext. 384 Mo - 512 Ko cache
Carte vidéo ATI XPERT WORK AGP 4 Mo SGRAM
Carte son Creative Labs **AWE 64 PnP**
Lecteur disquettes 3,5" 1,44 Mo - Lecteur CD 24X
Ecran 15" Philips 105S, Digital (1024x768)
HP stéréo 3D actifs et blindés 200 Watts
Clavier Multimédia
Souris Microsoft Série 2
Windows 95
MS Home Essentials : Word 97, Works 4.0, Money 97, Atlas Encarta, Microsoft Football, Internet explorer

PENTIUM II 233 MHz	10 500 F TTC
PENTIUM II 266 MHz	11 900 F TTC
PENTIUM II 300 MHz	12 900 F TTC

PC Multimédia +

Carte Mère Asustek Chipset Intel 440LX Evolutive
Disque dur **6,4 Go Ultra DMA**
64 Mo SDRAM ext. 384 Mo - 512 Ko cache
Carte vidéo ATI XPERT WORK AGP 4 Mo SGRAM
Carte son Creative Labs **AWE 64 PnP**
Lecteur disquettes 3,5" 1,44 Mo - Lecteur CDROM 24X
Ecran 17" Philips 107S, Digital (1024x768)
HP stéréo 3D actifs et blindés 200 Watts
Clavier Multimédia - Souris MS Intellimouse - Windows 95

PENTIUM II 233 MHz	12 900 F TTC
PENTIUM II 266 MHz	13 900 F TTC
PENTIUM II 300 MHz	15 500 F TTC

Options :

Microsoft Office 97 Edition PME	+ 1 890 F TTC
Olitec Self Memory 33 600	+ 790 F TTC
Lecteur ZIP IOMEGA 100 Mo interne	+ 785 F TTC

Disponible en Mars "LES VISITEURS" sur CDROM PC au prix de lancement de 289 F.

JEUX PC CDROM

6881 HUNTER KILLER VF	299 F
A10 - CUBA VF	119 F
ACTUA SOCCER 2 VF	299 F
AGE OF EMPIRE VF	299 F
AH-64 LONGBOW 2 VF	299 F
ARENA 2 : Dagerfall NF	149 F
ARMORED FIST 2 NF	299 F
ASTERIX & OBELIX VF	199 F
BALANCE of POWER NF	149 F
Battle Isle 4 : Incubation vf	269 F
BATTLE SPIRE NF	325 F
BLADE RUNNER VF	329 F
BLOOD NF	249 F
CAPITALISM PLUS VF	299 F
CARMAGEDON VF	249 F
Civilization 2 Collector VF	395 F
CLOSE COMBAT 2 VF	299 F
COMANCHE 3 VF	345 F
Command & Conquer VF	249 F
CONQUEST EARTH VF	149 F
CONSTRUCTOR VF	299 F
CREATURES VF	129 F
CROISADES VF	329 F
DARK COLONY VF	299 F
DARK EARTH VF	279 F
DARK REIGN VF	189 F
DAYTONA U.S.A. NF	295 F
DEEPER DUNGEON VF	129 F
Démonts & Manants VF	269 F
DIABLO NF	249 F
DOUBLE CHESS BOX	249 F
Duke Nukem Atomic Ed.	199 F
DUNGEON KEEPER VF	269 F
EGYPTE VF	369 F
EXCALIBUR VF	329 F
EXTREME ASSAULT VF	299 F
F1 GRAND PRIX 2 VF	195 F
F1 RACING VF	299 F
F22 AIR DOMINANCE VF	329 F
F22 RAPTOR NF	299 F
FALL OUT	Tél.
FIFA SOCCER 98 VF	299 F
FIGHTING FORCE NF	299 F
Flight Simulator 98 VF	395 F
FLIGHT SHOP NF	345 F
FLIGHT UNLIMITED 2 VF	329 F
FLYING CORPS GOLD VF	195 F
FORMULA ONE (3D)	299 F
Fort Boyard : La légende vf	169 F
Fort Boyard : Le Défi vf	169 F
FRONT DE L'EST NF	299 F
FUN TRACKS NF	195 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF	129 F
GAME FACTORY VF	365 F
GENE WARS VF	295 F
GETTYSBURG VF	299 F
GOLF PRO VF	329 F
G-POLICE VF	369 F
Great Battles Of Hannibal	295 F
Guy Roux Manager 98 VF	269 F
HEAVY GEAR NF	349 F
HELL FIRE NF	149 F
HERCULE VF	299 F
Heroes M&M 2 Deluxe VF	149 F
HEXEN 2 (3D)	335 F
HOLIDAY ISLAND VF	319 F
IMPERIALISME VF	299 F
Intnl Rally championship vf	295 F
I-WAR VF	329 F
IZNOGOOD VF	199 F
JEDI KNIGHT 3D	289 F
JET FIGHTER III Deluxe	295 F
Joint Strike FIGHTER VF	329 F
JONAH LOMU	299 F
Journey Man Project 3VF	349 F
KICK OFF 97 VF	149 F
KICK OFF 98 + Paddle	249 F
King Quest Anthology NF	195 F
K.K.N.D. VF	249 F
L'ENTRAINEUR 97/98 VF	299 F
LANDS OF LORE 2 VF	329 F
L.B.A. 2 VF	299 F
Le Cauchemar de PPD VF	249 F
Le 3ème Millénaire VF	329 F
LEGACY OF KAIN VF	329 F
Les Boucliers Quetzacoatl vf	295 F
Les Chevaliers Baphomet vf	149 F
Les Guignols de L'Info vf	149 F
Les Espions du Futur VF	269 F
LES VISITEURS VF	289 F
LINKS LS 98 VF	369 F
LORDS OF MAGIC VF	299 F
Lords Realms 2 + Caesar 2	349 F
Magic L'Assemblée VF	335 F
Magic L'assemblée Data VF	169 F
M.D.K. VF	149 F
MEN IN BLACK VF	329 F
MONKEY ISLAND 3 VF	299 F
Monopoly STAR WARS VF	295 F
MOTO RACER VF	295 F
MYST 2 VF (RIVEN)	335 F
MYTH VF	299 F
Napoléon in Russia + livre	299 F
NASCAR RACING 2 VF	169 F
NBA LIVE 98 VF	299 F
Need For Speed 2 S.E. VF	325 F
NHL HOCKEY 98 NF	299 F
ODDWORLD VF	269 F
OPERATION PANZER VF	345 F
OVERBOARD	349 F
OUTLAWS + DATA VF	299 F
OUTPOST 2 VF	299 F
PANDORA Directive VF	329 F
PAX IMPERIA 2 VF	349 F
PHANTASMAGORIA VF	129 F
Phantasmagoria 2 VF	199 F
POD : Extended time vf	99 F
POD GOLD VF	195 F
QUAKE NF	149 F
QUAKE 2 NF	325 F
Rally Championship VF	149 F
Rally Champion. X-MILES	159 F
RAYMAN GOLD VF	249 F
RAYMAN DESIGNER VF	169 F
REAL ATC VF	295 F
REBEL ASSAULT 2 VF	149 F
RED ALERT : C & C VF	295 F
Red Alert : Mission MAD vf	129 F
Red Alert : Mission Taïga vf	99 F
RED BARON 2 NF	299 F
RISING LANDS VF	299 F
RIVEN VF	335 F
SAMPRAS TENNIS NF	299 F
SCRABBLE 2 VF	395 F
SCREAMER 2 VF	149 F
SCREAMER RALLY VF	245 F
SETTLERS 2 GOLD VF	269 F
SEVEN KINGDOMS NF	319 F
Shadow of the Empire (3D)	335 F
SHADOW WARRIOR NF	299 F
SIM COPTER VF	279 F
STARCRAFT VF	345 F
Star Trek Generations VF	329 F
STEEL PANTHER 3 VF	299 F
SUBCULTURE VF	329 F
SYNDICATE WARS VF	295 F
THE HIVE WIN 95 NF	199 F
THEME HOSPITAL + SIM CITY 2000 VF (COMPIL)	319 F
TOCA TOURING CAR VF	299 F
TOMB RAIDER 2 VF	299 F
Total ANNIHILATION VF	329 F
TOUCHÉ-COULÉ VF	295 F
TUROK VF	319 F
VERSAILLES VF	349 F
VIRTUAL POOL 2 NF	299 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF	195 F
WARLORD 3 VF	325 F
Wing Comm. Prophecy vf	299 F
WORMS 2 VF	279 F
X-COM APOCALYPSE VF	325 F
X-WING vs Tie Fighter VF	335 F
ZORK Grand Inquisitor vf	329 F
Zork Nemesis + Spycraft vf	269 F

VF : Jeu et manuel Français
NF : Notice en Français

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

AGE OF RIFLE	LA CITE des ENFANTS	Sherlock Holmes 2 VF
Alone in the Dark 1+2+3	PERDUS VF	SILENT HUNTER VF
Batailles des Ardennes	LAST DYNASTY VF	SILENT THUNDER VF
Batailles du Pacifique	LIGHTHOUSE VF	STAR GENERAL VF
Battle Ground Waterloo	MASTER of ORION 2 vf	STEEL PANTHER 2 VF
Beneath Steel Sky VF	MECHWARRIOR 2 VF	SU-27 FLANKER VF
CAESAR 2 VF	MEGARACE 2 VF	THE DIG VF
DEATH RALLY NF	NORMALITY VF	THUDER HAWK 2 NF
DEADLOCK VF	OLYMPIC GAMES NF	TIE Fighter Collector
Destruction Derby 2 NF	PIRATES GOLD VF	TIME COMANDO VF
DISCWORLD VF	PITFALL NF	ULTIMA 8 VF
DISCWORLD 2 VF	RAMA VF	VIRTUAL SNOOKER
DUKE NUKEM 3D	ROAD RASH NF	WARHAMMER VF
EarthWorm Jim 1+2 nf	SHANGAÏ VF	X-WING Collector NF
FABLES VF	SHELLSHOCK NF	YAHTZEE VF

Pour tout achat de CDROM supérieur à 600 F, nous vous offrons au choix un cadeau suivant : 1 Sac Banane "Extreme Assault" ou 1 CDROM parmi : Shellshock, Thunder Hawk 2 ou Ecstatica. Indiquez votre choix.

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. et valables uniquement dans notre boutique de Paris et en VPC. Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N° ____|____|____|____
Date expiration CB __ / __ **SIGNATURE**

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque

Port

Total

▲ En bon "jeu de rôleux", vous ne dédaignerez pas faire un tour culturel dans la bibliothèque la plus proche.



▲ Bien dissimulé, vous profitez du calme précaire pour vérifier vos compétences.



▲ Pip boy, l'interface de votre ordinateur.

bâtiments ou obstacles, peut courir comme un petit fou mais ne peut ni sauter, ni grimper, ni s'accroupir, ni aller à terre (autrement qu'en crevant), ce qui est fort regrettable. Les décors sont néanmoins superbes, et la qualité graphique des êtres vivants ainsi que leur animation sont à tomber par terre. Fallout est clairement une réussite de ce côté-là. Les quelques scènes cinématiques (notamment les expressions et les textures des personnages) ne dépareillent pas de la grande qualité du reste du jeu. Elles rivalisent même de beauté avec les meilleures réalisations françaises de ce genre.

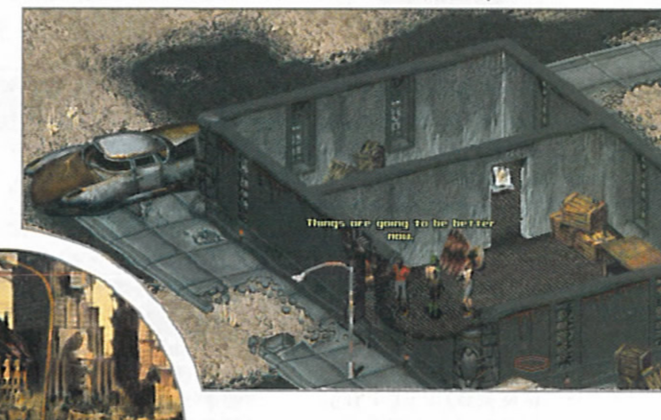
Le seul point noir du domaine esthétique de ce jeu est malheureusement l'interface. Celle-ci est fort bien réalisée et très bien intégrée dans l'univers. Elle n'est néanmoins pas un modèle d'ergonomie, et on préfèrera à l'utilisation des boutons mal placés, l'apprentissage des raccourcis clavier. De même, l'inventaire du personnage n'est clairement pas un modèle du genre. Que ce soit pour mettre des objets dans un sac ou pour les sortir, la chose se fera de toute façon avec une grande difficulté. On aurait souhaité quelque chose de plus simple...

Un monde radioactif

Pour un aussi bon système et moteur de jeu, il fallait un scénario à la hauteur. Je vous l'ai déjà tracé au début de ce test dans ses grandes lignes, mais il est peut-être nécessaire d'en savoir plus sur le monde dans lequel nous allons pouvoir évoluer.

La trame est incroyablement peu linéaire pour un produit de ce genre, ce qui présente des avantages et un petit inconvénient : le joueur a la possibilité de sauter pas mal de (petites) étapes pour pouvoir se concentrer sur la "quête principale". C'est là l'une des principales qualités d'un jeu d'aventure ou de rôles que de ne pas obliger le joueur à crapahuter pendant des jours pour rechercher tel ou tel objet absurde aux quatre coins du monde. Mais du même coup, il peut louper maints et maints petits détails qui entrent en grande proportion dans le plaisir de Fallout et ainsi se priver d'une importante partie du fun. Dans un même registre, rien n'empêche le joueur (sauf les dangers pré-cités) d'explorer le monde dans sa globalité, en suivant au fur et à mesure sa progression sur la carte globale, et ainsi de pouvoir découvrir tous les recoins de la région en dévoilant le plan dans son intégralité. Ce phénomène est malheureux, mais il fait aussi partie du jeu. Bien entendu, rien n'oblige le joueur à progresser ainsi ; et en toute logique, il lui sera inutile d'accéder à des lieux dont il n'a jamais entendu parler. Les villes, lieux dits et autres zones importantes sont révélés et positionnés sur la carte par les "on dit" des personnages non joueurs. La balance entre un mode directif et contraignant et une totale liberté a dû être bien difficile à équilibrer, et dans l'ensemble les développeurs peuvent en être satisfaits.

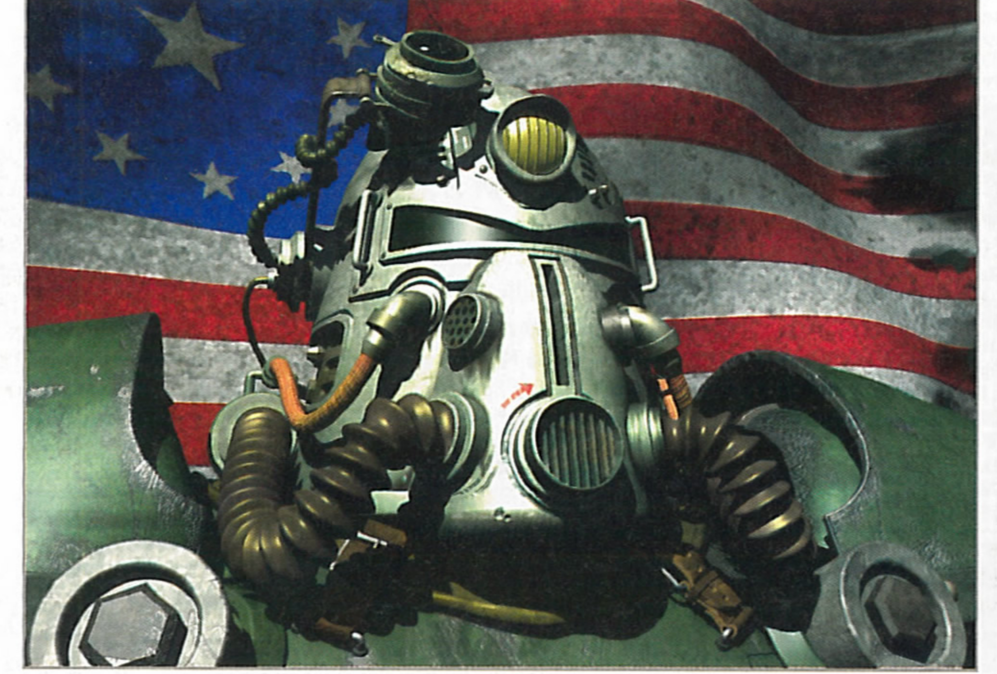
▼ Les automobiles sont toutes immobilisées, rêvez pas !



Le monde de Fallout est un univers tout à fait fermé : tout est en effet préalablement défini dans les moindres détails, y compris dans la chronologie de l'histoire. De ce côté-là, le résultat est à la hauteur des ambitions des développeurs, et il faudra probablement plus d'une centaine d'heures pour en faire totalement le tour. Mais ce travail énorme aurait pu s'accompagner de "quêtes générées" comme dans Daggerfall pour prolonger encore plus la durée de vie et ainsi donner plus de chances au personnage de progresser et donc de survivre. Tout au plus fera-t-on des rencontres de "monstres errants" dans les terres désertiques s'étendant entre deux villes. De plus, il faut garder à l'esprit que certaines missions seront à accomplir (au hasard, les missions indispensables) dans un temps donné, ce qui enlève un peu la possibilité de flâner. Fort heureusement, dans la plupart de ces cas, on trouve toujours un moyen de prolonger ces délais en... bidouillant. En effet, le joueur ne se retrouve que rarement bloqué devant une porte ou autre astuce infranchissable, recours habituel des développeurs de jeux d'aventure en mal d'inspiration. Lors de nombreux cas, il sera possible de tergiverser avec quelqu'un, de contourner une difficulté d'une manière ou d'une autre ou tout simplement de laisser tomber pour remettre ça à plus tard.

Distorsions temporelles

Le jeu fonctionne en temps réel lorsqu'il est dans une phase tactique (ville) et en temps estimé lors des déplacements sur la





La fiche de personnage, un modèle du genre : tout y est dûment consigné. ▲




JOUABLE SUR PENTIUM 133 32 MO DE RAM POWERMAC SYSTÈME 7,5 ■ EDITEUR INTERPLAY ■ DÉVELOPPEUR INTERPLAY
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1

TIPS JEU
Résistez à la tentation de consulter les pages web consacrées à ce jeu, afin de ne pas déflorer le sujet. En revanche, le guide de jeu que vous trouverez dans notre cahier spécial solutions joint à ce numéro vous sera d'une aide précieuse.



▲ À tout moment, vous pouvez consulter les plans sommaires des lieux que vous avez visités.



▲ Pour pénétrer plus facilement dans une ville, vous pouvez cliquer sur les zones.



▲ La nuit, les effets de lumière sont particulièrement prononcés et esthétiques.



▲ Face à un scorpion, un des moyens de s'en sortir est de lui tirer dans la cervelle.

carte. Dans l'interface, un carnet récapitule les tâches à effectuer, les missions ainsi que le décompte des jours restants pour pouvoir les mener à bien.

À tout moment, vous pouvez accélérer le temps grâce à l'interface pour attendre par exemple le lever du jour, un événement précis, ou encore que vous vous soyez complètement soigné. Certaines actions pouvant même entraîner une "immobilisation pour raison médicale" de quelques semaines. Bien entendu, il faudra réfléchir deux fois avant d'accepter de perdre un temps aussi important, et ce genre de chose n'est à conseiller qu'entre deux gros objectifs, lorsque votre personnage sera en période de relâche. À certaines dates, démarrant à partir de l'événement X que le joueur a déclenché, un compte à rebours commence et des événements prédéterminés arrivent suivant la date.

Activités optionnelles

De nombreuses missions ou événements secondaires (donc non indispensables pour terminer le jeu) fourmillent dans chaque recoin des villes. Les missions seront très diverses dans leurs aspects et le joueur avide d'aventures se fera un plaisir de les mener à bien. Parfois, au détour d'une ruine, vous pourrez rencontrer quelqu'un qui vous donnera de précieux renseignements ou tout simplement qui cherchera à vous buter. Ce qui surprend tout autant que pour Daggerfall est l'absence de manichéisme dans Fallout. Votre seule directive morale est en effet de sauver le Vault 13 de la disparition, et globalement vous n'avez rien à foutre de la populace extérieure. Rien ne vous empêchera de pactiser avec les pires crapules pour les aider dans leurs plans ou encore de massacrer et de piller la majorité des habitants de la ville entière. Tout au plus, vous vous priverez de leur présence souvent utile, mais parfois tellement énervante. Toutefois, ce genre de comportement pourra vous empêcher de finir le jeu, et là encore le gros défaut est que rien n'empêche ni ne prévient le joueur sur les conséquences de ses actes lâches et vils. Le résultat de vos actes héroïques ou barbares pourra se mesurer à la réputation qui s'affiche sur la feuille de personnage. Si elle est très haute, vous aurez une plus grande facilité à vous faire aider, à interroger les gens ou les duper.

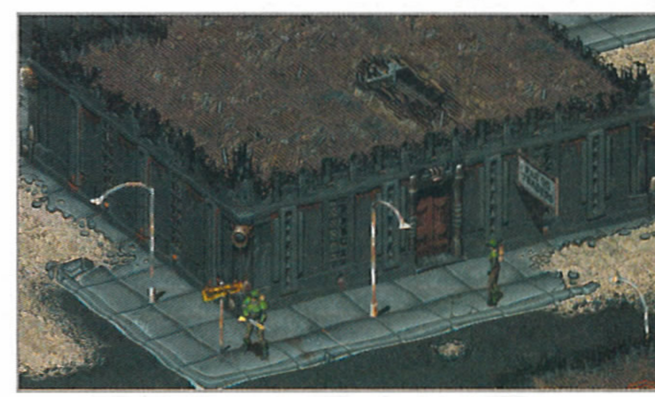
De nouveaux amis

Bien souvent, vous devrez vous adresser à des membres représentatifs de la populace pour vous renseigner sur telle ou telle chose. Fort heureusement, le monde est peuplé de gens plutôt bavards pour peu que vous ayez un peu d'argent ou que vous leur ayez rendu un service. Les dialogues se présentent à la manière de ceux de la série des Ultima, avec plusieurs réponses possibles s'affichant et avec la possibilité de les interroger sur un mot clef précis. Les interlocuteurs pourront vous mentir, exagérer et vous pourrez faire de même en fonction de vos compétences. Dans le monde de Fallout, vous ne serez pas tout le temps seul : vous pourrez même vous faire de nouveaux copains. Ainsi, il n'est pas rare de se dégoter un compagnon (humain ou non) qui vous accompagnera dans votre quête ou seulement pour une brève période de temps. Vous pourrez lui donner des ordres de formation, de combat ou des conseils sur l'utilisation de son matos (qui finira d'ailleurs souvent dans votre paquetage).

Matériels

Jeu de rôles et d'aventure oblige, on peut trouver une quantité incroyable de matériel dans Fallout. Bien entendu, certains objets seront quasiment indispensables pour mener à bien les quêtes elles-mêmes, mais on trouvera fort utile de conserver sur soi toutes sortes d'anabolisants, d'armes et autres. Ces dernières ont souvent leur propre calibre et certains de ces derniers ne courent pas les rues. Il est toujours possible de troquer des objets avec les personnages rencontrés dans le jeu, mais aussi de voler ou d'arracher des mains d'un ennemi son arme, voire même de lui voler ses chargeurs avant le début d'un combat. Un nombre de protections incroyable existent, allant du perfecto aux protections les plus modernes. De même, dans certains cas, il sera possible de confier du matériel à un expert pour qu'il puisse l'améliorer (pour une somme substantielle). Mais il sera tout aussi possible d'acquérir du savoir. En effet, en vous procurant des bouquins et en les lisant, vous pourrez augmenter certaines compétences comme la survie en lisant le manuel des scouts ou vos talents d'électronicien. Trouver et emporter un compteur Geiger ainsi qu'un bon scanner de mouvements ne sera pas non plus une chose superflue.

Bob Arctor



▲ Les lieux, maisons et autres échopes à visiter sont innombrables.



▲ Les intérieurs des bâtiments fourmillent de caches secrètes et d'objets à tripoter.

- \+ Durée de vie très longue.
- \+ Qualité de l'intrigue : un jeu a rarement été aussi travaillé.
- \+ Moteur et aspect graphique très originaux et luxueux.
- \+ Système de création de personnages exemplaire.
- \+ L'un des seuls vrais jeux sur Mac depuis bien longtemps.
- − Quelques bugs "temporels".
- − Absence de "quêtes générées" et aléatoires.
- − Peu de possibilités dans l'attitude du perso durant les combats.
- − Aucune date annoncée pour Fallout II.
- − Des scènes violentes peuvent choquer certaines personnes.

EN DEUX MOTS

Fallout est un jeu exceptionnel à plus d'un titre : son moteur conçu au moment de Diablo rivalise toujours avec les meilleurs, son scénario est particulièrement bien conçu et son esthétique exemplaire. L'un des meilleurs jeux de rôles qu'on ait pu voir depuis bien longtemps et qui bénéficie d'un très bon rapport qualité/durée de vie.



JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO RAM ■ EDITEUR CRYO ■ DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Politique commerciale et grand jeu vont rarement de pair. Ubik en est le parfait exemple, à notre grand regret.

Ubik

Aventure/Action pour tout joueur
PC CD-Rom





▲ Parler devient un art difficile dans Ubik. Pour discuter avec un personnage, il faut s'approcher de lui. Mais si vous le bousculez, vous risquez, en vous avançant, de l'éloigner de vous. Ne vous découragez pas dès le premier essai !



TIPS TECHNIQUE

Choisissez l'option de copier les missions au fur et à mesure, sinon les accès CD-Rom sont infernaux.



Ubik s'inspire d'un roman de Philip K. Dick, écrivain de science-fiction connu pour sa fascination pour les univers multiples. Dans le monde d'Ubik, suite à une guerre entre deux sociétés employant des humains doués de pouvoirs psy, on assiste au chevauchement de deux réalités différentes sans que les acteurs s'en rendent compte. Le jeu se présente sous la forme de missions vous conduisant peu à peu dans un univers dévoyé. Le héros que vous animez, J. Ship, à la tête de son équipe de quatre hommes, doit lutter contre les psy adverses pour comprendre les règles du nouveau monde qui s'ouvre à lui.

Un jeu fidèle à la lettre

Créer un jeu d'action dans l'univers de K. Dick semble une gageure quand on connaît les mondes en demi-teintes qu'affectionne l'écrivain. Mais les programmeurs ont su brillamment se tirer d'affaire. Le jeu reste particulièrement fidèle à l'esprit du roman malgré la nécessité de multiplier les scènes d'actions pour justifier le système de missions. Le principe reprend un peu celui de Syndicate Wars avec un moteur moins adapté. À partir de l'immeuble de votre société, vous prenez connaissance de la mission qui vous est proposée et choisissez alors vos quatre agents suivant leurs caractéristiques physiques et parapsychologiques ainsi que leur équipement.



▲ Le combat se prépare à l'avance. Une fois les ennemis détectés, avant d'attaquer, il s'agit de donner à chacun son rôle pour se servir à bon escient des combattants psy car les accrochages se déroulent très vite. La fuite est souvent bonne conseillère pour monter un traquenard aux poursuivants.

Une maniabilité erratique

Le moteur, supportant un graphisme haute résolution, ne possède pas les qualités que l'on aimerait trouver dans un moteur de jeu d'action : la gestion de l'équipe se fait sans trop d'accro grâce à des raccourcis clavier, mais les mouvements des personnages rendent la maniabilité illusoire. Quand tout rapprochement entre acteurs propulse l'un des deux à dix mètres de l'autre, les fonctions comme discuter ou échanger du matériel deviennent un exercice périlleux que l'on évite au maximum. De plus, malgré l'utilisation de la Motion Capture, les mouvements sont robotiques et répétitifs. Sans compter que par la faute de l'IA, les combattants font preuve d'une imbécilité navrante. On est loin de la souplesse du jeu d'action ou même de celle que l'on trouvait dans Syndicate Wars.

Pitié, je veux mon Ubik !

Le choix des angles de vue aurait pu offrir une certaine liberté au joueur si son effet n'était malheureusement contrebalancé par un système de sauvegarde automatique à des endroits clés. Certes, l'idée est partie d'un bon sentiment, mais la machine ne se soucie pas de savoir si votre équipe se fait canarder. Alors, malgré une musique superbe offrant au graphisme un complément d'ambiance "K. Dickien" et des scènes cinématiques nous introduisant pleinement dans le monde de l'auteur, on est déçu de ne pas trouver une jouabilité à la hauteur.

Kika

+ La musique parfaitement adaptée.
+ Le graphisme toujours réussi.
- La maniabilité erratique des personnages.
- La mauvaise animation des acteurs.
- Les sauvegardes automatiques pas pratiques.

EN DEUX MOTS

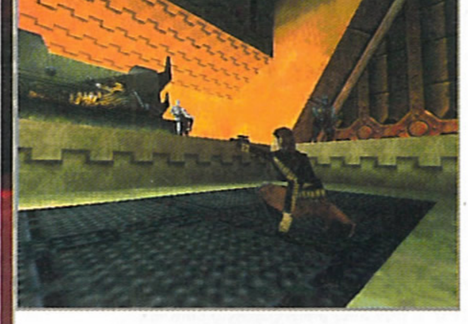
Ubik est un grand roman qui méritait d'être servi par un grand jeu. Manque de temps ou de volonté, on assiste à une aventure-action dont la partie action est ratée. Quel dommage ! Par contre, le jeu recrée bien l'univers de K. Dick.





Mysteries of

Add-on pour Jedi Knight pour chevali





Un homme se dresse devant la foule bigarrée. Le cuir roussi par les décharges de laser, mal rasé et l'air passablement défraîchi, il s'approche de l'estrade en exécutant moult petits sauts sur lui-même tout en agitant frénétiquement une épée en plastique orange. L'observateur averti peut tout de même remarquer l'air décidé que prend son regard gris acier, alors qu'il s'approche du micro pour prendre la parole :

"- Bon, je m'présente les p'tits gars : Kyle Katarn, agent spécial de la Nouvelle République. Vous me reconnaissez ? Ma qué, vous me portez tous les jours. Ahem, non, je veux dire : nous avons largement eu le temps de faire connaissance si vous avez suivi mes aventures dans Jedi Knight, le fabuleux, que dis-je le très fantastique programme d'immersion en 3D-rama des établissements Lucas Père et fils...

- CLAP ! flop ! CLAP ! flop ! CLAP ! (applaudissements fournis, bruissements de tentacules en tout genre).

- Merci, merci, mes amis. Arrêtez, c'est trop, je vais rougir. Cinq années ont passé depuis que nous avons mis fin aux agissements des sept Dark Jedi. Souvenez-vous, une victoire sans pareille dont nous pouvons être fiers. Un exploit que ne sont pas près d'oublier les opposants à notre noble cause, ces sales fils de rats.

- OUAIS, MORT À l'EMPIRE ! ENFOIRÉS ! VADOR, SALE TRAITRE ! (la foule vociférante se met à trépigner, projection de débris divers dont un gratte-furoncles ayant appartenu à un renégat Hutt).

- Du calme, du calme, un peu de tenue que diable ! nous ne sommes pas dans un bordel sur Loboss 69... Bon. Aujourd'hui, compagnons rebelles, mercenaires de l'espace insondable et autres grosses bestioles poilues ou visqueuses, l'heure n'est plus à la rigolade. Ahahaha ha, ahem... non. Loin de porter le coup de grâce, notre action d'éclat n'a fait que raffermir les ambitions de l'Empire. Partout nos frères continuent à souffrir et, beaucoup plus inquiétant encore : il y aurait des fuites dans la Force.

- Des fuites ? (le correspondant de Corelian Match s'interroge).

- Oui, nos observateurs sur Altyr 5 ont enregistré des émissions de magnitude 7 sur l'échelle de Timothy. De deux choses l'une : soit nous avons ici affaire au plus grand gisement de Zan que la Galaxie ait jamais connu, soit nous avons enfin localisé le fameux temple Sith dont parlaient les anciens Jedi.

- Waaooo, c'est trop cool, ça, Maître Kyle (remarque débile d'un droïde protocolaire).

- Oui et non, en fait. Oui parce que, si nous savons saisir notre chance, ç'en est définitivement fini de l'Empire. Non, parce que s'ils le font avant nous, et ben, on l'a dans l'os, comme disait Luke avant d'être paralysé des deux jambes... De toute façon, je m'en tamponne complètement, voyez-vous. Ça fait six ans que je me casse le cul pour votre rébellion à la noix, et là pfff j'en ai ma claque. C'est décidé, je me barre au ski sur Hoth. Six ans de congés payés en retard, c'est sûr, vous êtes pas près de me revoir de sitôt. Ouaf, je l'ai dit, ça fait du bien.

- ??? euumm GRRR! (successivement : étonnement, incrédulité et retroussements de babines dans l'ensemble du public).



▲ *Tiens, mais v'là le père de l'autre !*

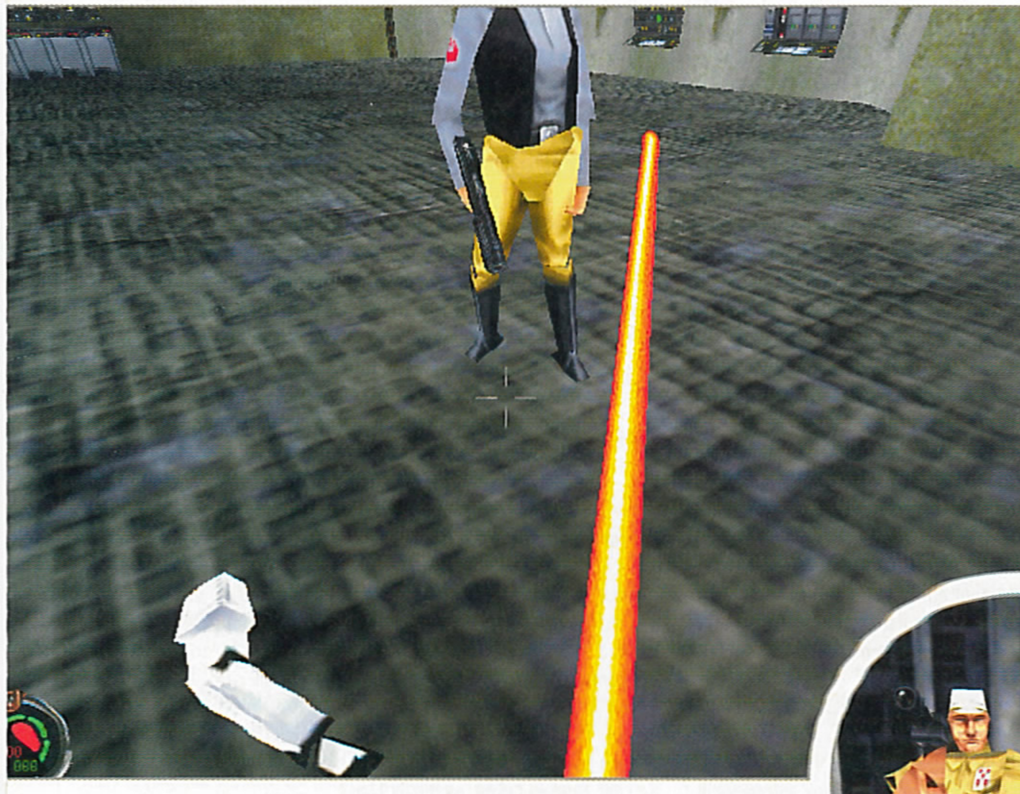


the Sith

ers Jedi - PC CD-Rom

Mysteries of the Sith

Caractéristique de premier plan : on pourra trancher les bras des opposants au régime.



vous risquez de perdre bras et tentacules. C'est une maîtresse Jedi, habile dans la Force et experte en fourberie féminine.

- BRgllmFF-ah-ces-gonzesses-brlllMgh-toutes-les mêmes-gllmFF (grommellements variés dans le troupeau alors que Kyle continue son exposé et que la caméra s'éloigne de la scène, et moi aussi, parce qu'on n'a pas que ça à foutre et que vous avez déjà bien compris le topo...).

Barbie® contre Dark Vador®

Le syndrome de Tomb Raider continuerait donc à faire des siennes ? Lucas Arts nous sortirait-il sa version de Lara Croft ? Soyez pas mauvaises langues puisque le personnage de Mara Jade est bien connu des fans de La Guerre des Étoiles pour avoir traîné ses jupons dans les bouquins de Timothy Zahn («Heir to the Empire», «Dark Force Rising», «Last Command»), le barde de la saga. Dans Mysteries of The Sith, vous commencerez par prendre le contrôle de Kyle Katarn pendant quelques niveaux pour finalement vous morpher en Mara Jade pour la suite des opérations. Mais n'allons pas trop vite en besogne et commençons par le commencement.

MOTS est un add-on pour Jedi Knight, ce qui signifie qu'il vous faudra disposer du programme original pour pouvoir vous vautrer dans la félicité. Pas de JK, pouf ! ridicule, sert-à-rien le MOTS. Le CD n° 2 de Jedi est d'ailleurs requis lors du premier lancement de MOTS. Réjouissons-nous, le programme ne nous le redemandera pas. C'est quand même moins pénible que l'add-on pour X-Wing Vs Tie Fighter, Balance of Power, qui réclamait les deux CD à chaque lancement du jeu. On dirait qu'ils se bonifient avec le temps, chez Lucas Arts. Les deux softs n'en demeurent pas moins indépendants et vous pourrez relancer Jedi Knight, l'original, si la nostalgie et le cœur vous en disent.

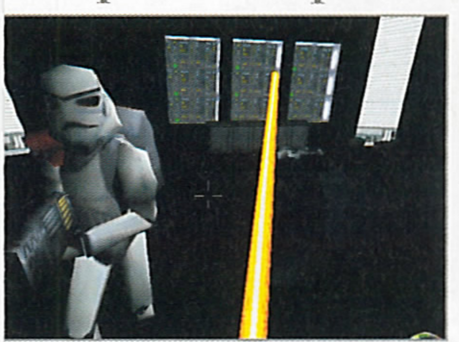
Finissons-en avec les détails administratifs rébarbatifs : l'installation minimale occupera 53 Mo sur votre dur. Vous pourrez aussi opter pour une install normale (134 Mo) ou même, soyons fous, squatter 191 Mo sur votre multi-plateau ventilé à tête tangentielle.

"Plus de Vador, et nous tombons tous dans une faille du continuum spatio-temporel"

- Naaan, détendez-vous, bande de nazes, je plaisantais. Quoique... Rassurez-vous, je ne pars que le mois prochain. Ce qui me laisse largement le temps d'expédier les affaires courantes, de réserver mon billet et... et de vous présenter ma remplaçante pendant mon congé de maternité : la délicieuse Mara Jade.

- UNE MEUF ? OH L'AUTRE ! ET POURQUOI PAS UN WOOKIE PENDANT QUE TU sssshhhllofff ? (Un mercenaire casqué se met à brailler avant d'être statufié net par une décharge de carbonite. La foule se tait alors que le tireur carbonifère fend l'assistance pour monter sur l'estrade. Un joli brin de fille, ma foi.)

- Comme vous venez de le constater, Mara ne s'en laisse pas compter. Ne vous fiez pas à son charmant minois et à son sabre laser tout rose : Miss Jade a longtemps servi comme assassin pour le compte de l'empereur Palpatine. Avant son accident, Skywalker l'a finalement convaincue d'abandonner le côté obscur pour servir notre camp. Causez-lui correct, bande d'ivrognes, ou



MOTS gère les sources de lumières colorées comme Quake 2.

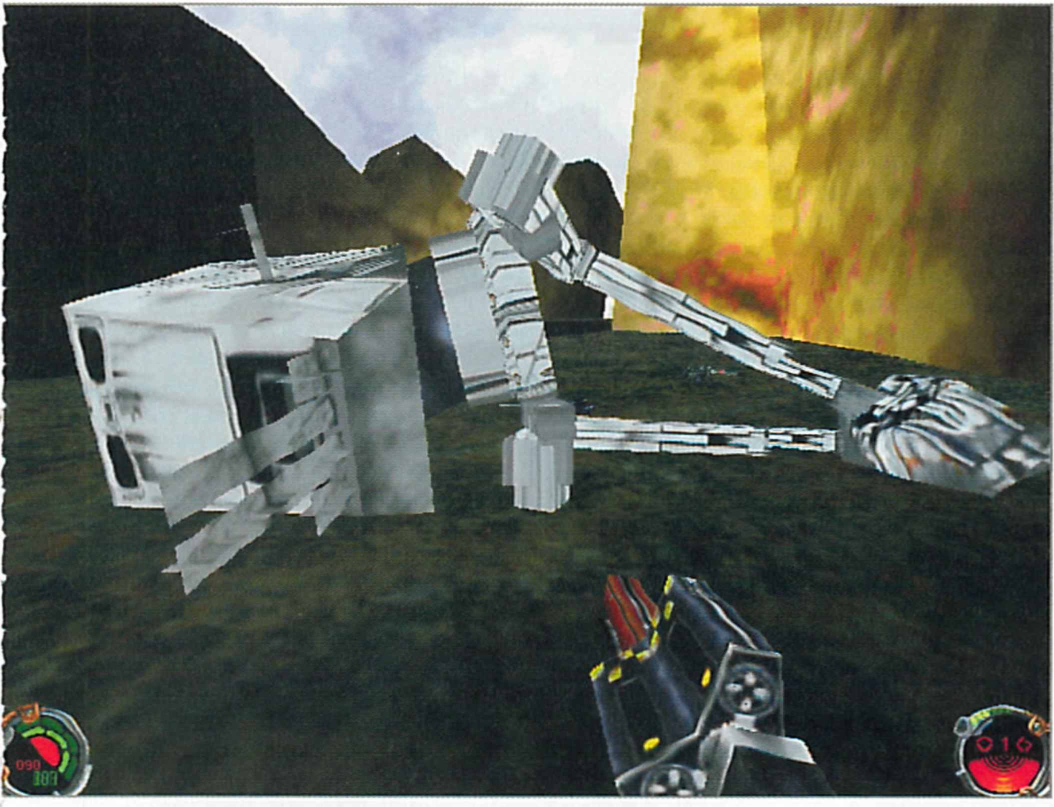


Exit les acteurs en chair et en os : les scènes intermédiaires sont désormais en 3D, comme le reste du jeu.

Et hop ! c'est parti

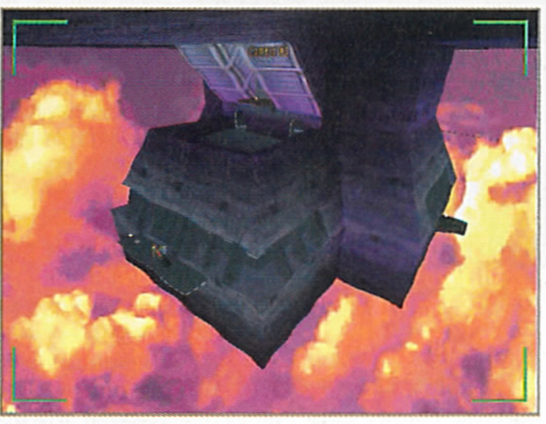
Je clique sur le bouton de lancement, et une nouvelle interface, vaguement familière, apparaît. Le fond est de couleur rose... tiens, tiens, les illustrations ont aussi changé. On me demande de créer un nouveau perso. Je rentre "lansolette". Tant qu'à jouer à un soft de tapette, autant se prendre au jeu. Go ! go ! nouvelle



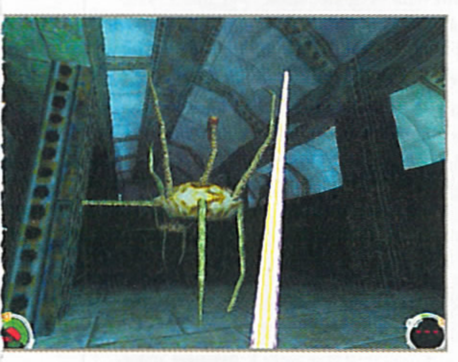




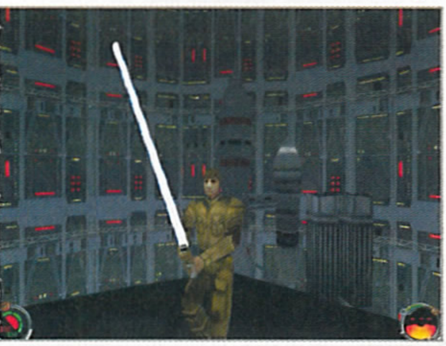
▲ Un vieux copain de Luke Skywalker : le dreaded randor.



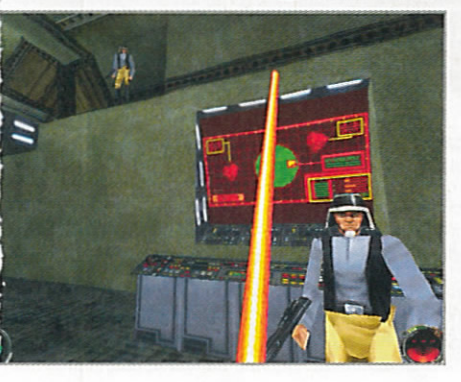
▲ Une nouveauté de MOTS : les caméras de surveillance qui permettent de jouer les voyeurs.



▲ Évitez de traîner à portée des tentacules du Dianoga.



▲ La skin de Luke.



partie en solo, et nous voilà accueillis par la première scène cinématique. Là aussi, du changement : Lucas a abandonné les tournages avec acteurs réels. Trop cher ? Pas assez de temps ? Quoi qu'il en soit, ces séquences ont été réalisées avec le moteur même du jeu : décors et personnages sont en 3D mappée avec leur lot de facettes et leurs mouvements un peu rigides. Les voix digitalisées sont par contre de grande qualité et sous-titrées. En définitive, ces cinématiques ne sont pas pires que les scènes filmées de JK avec leurs éclairages bidons qui faisaient trop "studio". Elles s'intègrent bien au look général du programme, et on retrouve un concept à la Interstate '76.

Ça commence sur les chapeaux de roue. Dès le premier niveau, on sent bien que cet add-on s'adresse aux vétérans de Jedi Knight. La base rebelle dans laquelle se trouve Kyle est investie par les troupes d'assaut de l'Empire qui surgissent en plusieurs endroits à la fois : explosions, Walkers et passages de Tie Fighters en rase-mottes. Les stormtroopers arrivent en vagues successives, et ils sont lourdement armés de Rail Detonators pour nous en mettre plein la face. Si le premier niveau est surtout orienté baston, les trois suivants, situés dans un astéroïde, font plus appel à nos méninges avec des énigmes bien prise de tête à résoudre. Bref, MOTS continue le cocktail explosif inauguré dans Jedi : exploration, baston et résolution. En tout, 14 niveaux solo vous attendent. Mara Jade intervient dès le niveau 4 pour protéger l'holocron et tenter une négociation avec un chef criminel Hutt notoire : Ka'Pa. Sans tout dévoiler, vous allez voir du pays, entre le spatioport de Katrasii, le repère de Takara, la base de Kaerrobanii et les catacombes du temple Sith. Ah ça, oui alors !

L'univers de StarWars exploité à fond

Alors que Dark Forces et Jedi Knight essayaient d'explorer des contrées nouvelles dans l'univers tentaculaire de la saga des guerres de l'Étoile, MOTS repose plus que jamais sur les films et les bouquins. Monstres, personnages et détails en tout genre convergent ici pour donner du corps à l'aventure. Tenez, la grosse bestiole que Skywalker terrasse chez Jabba dans "Le retour..." sera de la partie. De même que les Vornskr (pas beau), les Noghri (très moche), les Dianoga (bouh, affreux) ou les Ysalamari (ça, gentille bestiole, très utile). En tout, 22 nouveaux monstres et ennemis complètement originaux par rapport à JK. Côté vaisseaux et véhicules, c'est aussi bien fourni, d'autant plus que pas mal de décors se situent dans des spatioports ou dans un chantier orbital.

Comme dans un défilé de mode ou plutôt le salon du Bourget de l'espace, on pourra admirer : X-Wing, Y-Wing, A-Wing, T-Wing, Z-95, R41, frégates nébulon, corvette corélienne, dreadnaught... j'en passe et des meilleures. Ah mais c'est frustrant aussi de pas pouvoir les piloter tous ces jolis joujoux. À quand le plug-in avec X-Wing Vs Tie ?



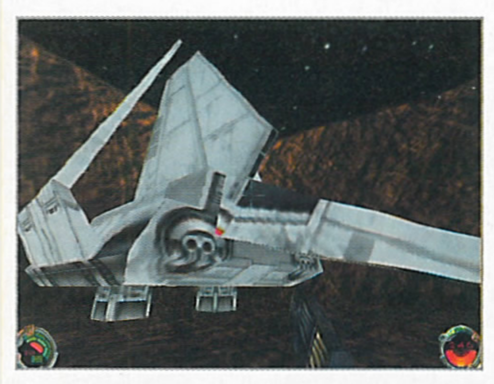
Test





■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO RAM ■ EDITEUR LUCAS ARTS ■ DÉVELOPPEUR LUCAS ARTS ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8

Mysteries of the Sith





▲ Les niveaux, dans la forêt, sont plutôt originaux.

Autres emprunts à l'univers de référence : les armes. Sept nouveaux moyens d'en découdre répondent à l'appel. Si je vous dis "flingue à Carbonite" ? Oui le truc qui a servi à congeler Han Solo. Ça rappelle le freezer dans Duke Nukem et ça risque de jeter un froid en réseau. On dispose maintenant de charges explosives à déclenchement à distance (comme les bombes pipes de Duke). Grâce à un système de caméra de surveillance, on doit aussi s'attendre à de belles parties d'embuscade en multi. Mais le plus impressionnant est sûrement l'Électroscope qui permet de zoomer sur les ennemis à distance. Les snippers apprécieront. Sans compter les grenades aveuglantes et les rails à tête chercheuse. Y va y avoir de la viande collée au plafond, c'est sûr.

Côté pouvoirs de la Force, on démarre le jeu avec un rang dans la force supérieur à JK, et on aura toujours la possibilité d'assigner des étoiles à la fin de chaque niveau. Mais surtout l'organisation des pouvoirs a changé et on écope au passage de cinq nouveaux pouvoirs. Une mention spéciale pour Projection (un hologramme comme dans Duke, mais animé) et surtout Saber Throw qui permet de balancer son sabre comme un boomerang. Fini les couards qui prennent la fuite en plein duel.

Enfin, les designers des niveaux se sont surpassés pour renouveler les décors en extérieur. Ça semblait pas évident, mais ils ont créé des niveaux dans des arbres et des marécages. Le pied !

Les améliorations

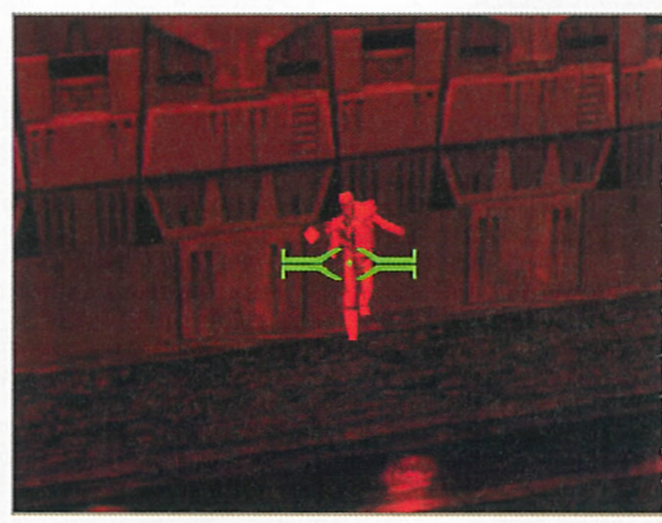
Les programmeurs de Lucas Arts ne se sont pas tourné les pouces, puisqu'un certain nombre d'améliorations viennent enrichir le soft. Ce qui fait que MOTS est un peu un Jedi Knight 1.5. Le moteur graphique (grand copain des cartes accélérées grâce au support de Direct3D) se la joue maintenant "dynamic light sourcing". Fini de baver devant les effets de lumières colorées de Quake 2 : MOTS fait pareil. Quelle classe !

Mais surtout le mode multijoueur a pris du galon. À la différence de Jedi, où tous les joueurs avaient le même type de personnage, Mysteries of the Sith vous permettra de choisir entre quatre personnalités différentes possédant chacune ses caractéristiques (points de vie, capacité de mouvement, arme de départ et inventaire) : Jedi (clair ou obscur), soldat (rebelle ou impérial), chasseur de prime et snipper/espion. MOTS comprend aussi un nouveau mode multijoueur : "bute le copain grâce à l'Ysalamiri". L'Ysalamiri est une bestiole rigolote qui possède la propriété étrange d'annuler la Force dans un rayon de dix mètres. Le jeu consiste alors à s'emparer de la salamandre magique pour profiter d'un soutien total des sociétés de protection des animaux ("cet animal est un CHIEN"). Sur les dix-neuf nouveaux niveaux pour le multijoueur, dix sont prévus pour le Deathmatch, cinq pour l'Ysalamiri et quatre pour des duels au sabre uniquement. Pour les niveaux Deathmatch, on a été gâté avec des décors aussi prestigieux que la chambre de congélation carbonique, un nouveau niveau dans la cité des nuages et... la salle du trône impérial. Si je vous dis en plus que parmi les nouvelles skins (textures des personnages) on retrouve Luke Skywalker et Dark Vador, je vous sens prêts à rejouer les scènes clefs des films.

> "Mais qu'est-ce qui se passe si on bute Dark Vador ?"
> (Question de Monsieur Fishbone de Clichy)

La quasi-totalité des vaisseaux de la saga vous attendent dans MOTS. Mais vous ne pourrez pas les piloter. Dommage. ▼





▲ L'électroscope Blastech BH-35 est l'une des sept nouvelles armes. Elle vous permet de zoomer pour tirer à longue distance.

Épilogue

Fishbone me pose cette question judicieuse : «Mais qu'est-ce qui se passe si on bute Dark Vador ?». «Humm, bonne question mon jeune ami. Eh bien si tu butes Vador, pouf !, l'univers entier bascule dans une faille du continuum spatio-temporel, carrément. Nous nous retrouvons, tous sans exception, propulsés dans un monde parallèle radicalement différent du nôtre.» «C'est la merde, alors ?» «Ah mais pas du tout. Dans ce monde-là, Billou n'existe pas, les PC ne plantent jamais et Joystick boucle tous les mois sans douleur avec une semaine d'avance même. Tiens j'aperçois Moulinex à travers la vitre de mon bureau qui me fait signe que oui, il veut bien qu'on tombe dans une faille du continuum-bidule. Même qu'il ne rêve que de ça.» «Amis lecteurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire, alors butez Vador.»

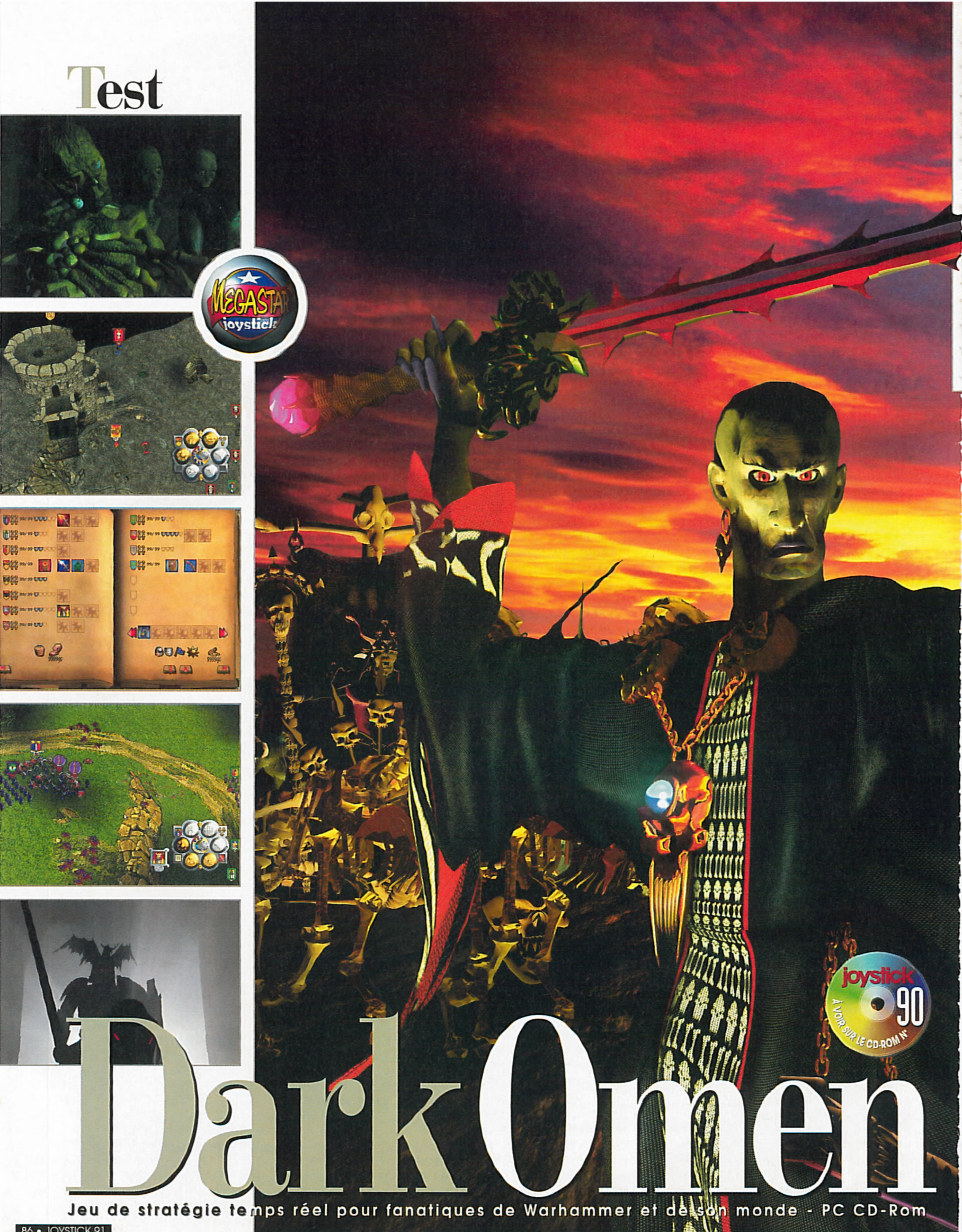
Iansolo

- \+ Fidélité à l'univers.
- \+ Moteur graphique amélioré.
- \+ Nouveaux monstres, persos, ennemis, véhicules, pouvoirs.
- \+ Nouvelles options et nouveaux niveaux multijoueur.
- − On ne peut pas piloter de véhicules (pour faire genre).
- − Mara Jade est moins bien gaulée que Lara Croft.

EN DEUX MOTS

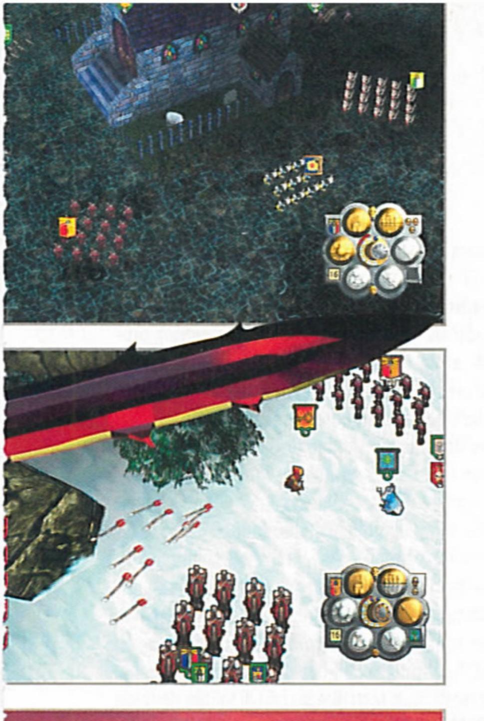
Pour moins de 160 F, MOTS est l'add-on que tous les fans de Jedi Knight se doivent de posséder. Les nouveautés sont légion (personnages, monstres, vaisseaux, armes, pouvoirs de la Force, niveaux et options multijoueur...) et la difficulté au rendez-vous. Décidément, ils sont très forts chez Lucas Arts.





Dark Omen

Jeu de stratégie temps réel pour fanatiques de Warhammer et de son monde - PC CD-Rom



Les jeux provenant du monde de Warhammer créé par l'omniprésent éditeur Game Workshop sont légion. Parmi ceux-ci, les best-sellers comme Space hulk, Warhammer 40000 et Warhammer Fantasy Battle ont toujours suscité des envies d'adaptations en jeux micro et celles-ci ont pratiquement toutes vu le jour avec plus ou moins de bonheur.

Il faut bien avouer qu'à part un Space Hulk d'Electronic Arts, on n'avait rien eu de bien excitant à se mettre sous la dent d'un point de vue purement ludique. Le monde de Warhammer Fantasy Battle est un tantinet différent : tout d'abord, c'est de l'heroic-fantasy, avec tous les avantages (l'ambiance) et tous les défauts (présence de races inutiles comme les orcs ou les elfes) que cela entraîne.

Les fanatiques avaient été fort déçus par l'adaptation ratée par Mindscape, du premier jeu micro sur cette série : Shadow of the Horned Rat. Leurs reproches étaient innombrables : jouabilité proche du néant, interface confuse, écran de jeu bouffé aux trois-quarts, justement, par ladite interface, bugs et j'en passe. Bref, grosse déception. Pourtant, loin de se décourager, à un moment où tout autre développeur se serait remis à la programmation de bons vieux wargames hexagonaux comportant 100 lignes de codes dans le meilleur des cas, l'équipe de développement de Shadow of the Horned Rat ne s'est pas démontée pour autant et nous offre aujourd'hui un jeu au gameplay totalement différent, avec un moteur graphique à faire péter les plombs des fanatiques de Myth, et nanti d'une intrigue digne de Warhammer Role Playing Game.

Une intrigue 100 % Warhammer

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le contexte, le monde de Warhammer prend lieu et place dans une espèce d'époque que l'on pourrait comparer à la Renaissance allemande. Pourquoi donc Renaissance ? Eh bien à cause de la transition évidente et visible entre les armes et les mœurs moyenâgeuses et des inventions plus récentes telles que les bombardes et les costumes de pédales dont les bourgmestres aiment à s'affubler le dimanche avant de se rendre à la foire aux bœufs. Pourquoi donc allemande ? Tout simplement parce que, à l'origine, pour donner des consonnances exotiques aux noms propres utilisés dans leurs jeux, les créateurs de Warhammer se sont servi de tas de germanités pour en bourrer leurs bouquins de règles à 200 balles l'exemplaire. Voilà, faut pas chercher plus loin.

Fort heureusement, le monde de Warhammer Fantasy Battle est loin d'être une reconstitution historique de la Bochie du XVe siècle, qui devait être plus ennuyeuse qu'un été passé à Clichy-la-Garenne. Ici, tous les ingrédients nécessaires au concept de l'heroic-fantasy sont réunis. À la limite, ce monde n'est qu'un vaste prétexte pour tenter de donner un background tenant pourtant difficilement debout dans le concept.

Le joueur incarne un chef de guerre, mais pas n'importe lequel. Dans ce monde où l'empire est constamment harcelé par diverses engeances chaotiques ou simplement joyeusement méchantes, les mercenaires ont la part belle auprès de l'empereur. Nous allons donc incarner l'un de ces chefs d'armée à louer aux plus offrants et qui porte le nom de Morgan Bernhardt. Morgan, héritier - du moins on le suppose - de la maison des Grudgebringer, est un brave gars qui passe son temps à chasser les "peaux vertes" (gobelins, orcs, trolls, épinards) dans les bois, aidé en cela par ses trois fidèles compagnies de cavaliers, d'arbalétriers et de servants de bombardes. Son job aurait pu continuer ainsi, pendant bien des années et d'une façon répétitive... ce ne fut pas le cas. Il fallut qu'il aille dans ce satané village pour le défendre contre une armée de brigands dégénérés. Là, il se vit propulsé sur le podium des héros locaux, et remarqué par l'empire qui lui proposa une somme faramineuse pour lutter contre le Dread King, une sorte de Sauron à la petite semaine, nécromancien et ébéniste à ses heures qui projetait d'envahir le monde pendant sa prochaine quinzaine de repos.



▲ *Comme du côté de la Vologne, le monde de Dark Omen contient plein de corbeaux.*

Pour ce faire, il tenta d'invoquer les forces ténébreuses de toutes les régions. Votre quête consiste donc à le détruire coûte que coûte, aidé en cela par de valeureux alliés, plus ou moins motivés et excités par la chose.

Gameplay

Dark Omen est un jeu de stratégie temps réel comme on en voit trop peu depuis quelques années (là je blague) : le joueur va se retrouver dans son camp de base, où il pourra dialoguer avec des conseillers et d'autres amis, qui lui en apprendront plus sur le monde et les différents événements s'y déroulant. Bien souvent, dans cette fenêtre (elle change suivant les régions visitées), il pourra prendre des décisions qui influenceront le cours de la campagne et l'avenir du monde. Chacun des conseillers présents à l'écran - et il y en aura parfois beaucoup - ira de sa théorie sur le monde et de la façon de mener à bien une campagne. À vous de placer votre confiance dans l'un de ces amis et de les laisser intervenir sur la logique de vos décisions. Pour exemple, un maire de village pourra apparaître et vous demander de rester défendre

Une icône sur la palette de déplacement indique si la troupe est à couvert ou non.



son bourg, retardant ainsi votre avancée vers le Nord, mais vous permettant en cas de victoire de vous adjoindre l'aide d'une poignée de paysans. Car ici, pas question comme dans Myth d'avoir une armée fixe et restreinte au gré des scénarios ; il s'agit bien de bâtir la vôtre, comme dans Warhammer avec figurines. Après l'écran du camp, vous allez pouvoir aller dans l'espace de gestion des armées où plusieurs choix vous seront offerts. Vous pourrez notamment décider lesquelles vous allez prendre à vos côtés, lors des prochaines escarmouches. Plus intéressant encore, il sera possible de remplacer vos morts et regarnir vos troupes, ou encore de faire l'acquisition de nouvelles. Bien souvent, de nouveaux amis viendront faire leur apparition, vous offrant leur aide avec bonne grâce.

Dans cet écran, vous pourrez aussi distribuer les objets magiques entre vos compagnons et mieux encore, avoir un aperçu détaillé de leurs possibilités et de leur expérience en matière de combat. Car bien entendu, les forces et puissances des unités survivantes augmenteront au fur et à mesure que vous mènerez votre quête à bien. Mais cela peut tout aussi bien tourner à votre désavantage : vous avez des compagnies de troupes irremplaçables, que ce soit la bombarde ou les troupes de Grudgebringer, ou encore des personnages comme des magiciens ; aussi, prenez garde à ce que leur unité ne disparaisse pas dans un combat car elle serait irrémédiablement perdue.

▲ L'armée des morts se décide enfin à se lever de terre après un long sommeil.



▲ Le premier lecteur qui devinera l'utilisation de cette machine se verra remettre un prix Nobel de science débile.



▲ Tips : ne pas confondre les mots "Sarcophages" et "Cophrophages".

La baston, la baston !

Nous voici donc au début d'une bataille, ici nous avons accepté de défendre une princesse au visage constamment renfrogné. En prélude à chaque combat, nous avons droit à une phase où nous pouvons placer les troupes à notre gré dans des zones limitées par des fanions de teinte blanche. Il est ici primordial de bien agir, car le succès des combats dépend dans une large mesure des emplacements des troupes au début d'une bataille. Pour exemple, les bombardes, une fois placées, ne peuvent plus se mouvoir, et il faudra les disposer de préférence sur des hauteurs d'où elles verront leur portée accrue et d'où elles pourront dominer le terrain en se servant d'une ligne de vue omni-directionnelle. Mais il ne faut pas négliger pour autant les défenses et les autres troupes en les plaçant n'importe comment. On mettra de préférence les archers et arbalétriers en retrait, protégés par la cavalerie, et on avancera l'infanterie. Bien entendu, tout ceci peut varier d'une bataille à L'autre, et le joueur se doit de posséder une bonne faculté d'adaptation eux événements .

Le monde de Dark Omen est un monde en 3D, tout simplement. Non seulement les terrains de jeu et autres champs de bataille seront correctement représentés dans l'espace, mais il en ira également de même pour les tirs de projectiles balistiques. La ligne de vue, à l'instar d'un Total Annihilation, joue ici un rôle primordial.

Une fois la phase de disposition terminée, les unités se mettront à bouger et la première tâche du joueur consistera à repérer la première vague de l'ennemi (il y en aura souvent plus d'une, ou alors il s'agira de petit rigolos dissimulés dans de sombres recoins champêtres) ; puis de tenter tant bien que mal de disposer de leurs vies. Contrairement à Myth, dont le gameplay est constamment régi par les formations adoptées et la tactique du "un pas en avant, deux pas en arrière", celle de Dark Omen prend en compte de nombreux facteurs et automatise pas mal d'éléments. En effet, ici plus question que l'ennemi se place à portée des coups d'épée pendant que les troupes alliées se rongent les ongles, car ces dernières possèdent de nombreuses caractéristiques dont la bravoure, la peur inspirée par certains types d'adversaires, et bien d'autres traits de caractère qui leur sont propres.

Intelligence artificielle

Ici, l'intelligence artificielle ne présente pas autant de carences que celle de Myth («Qu'il avance ou qu'il recule, le zombie est



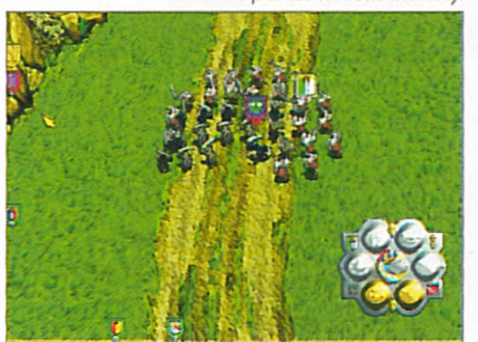
▲ Les chutes d'eau du village, un hameau paisible et si mignon en été vus avec une carte 3Dfx.



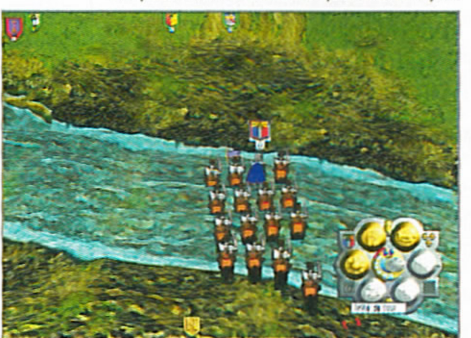
▲ De nombreux villages, de nombreuses maisons à brûler.



La phase de déploiement vous permettra de placer vos troupes là où ça vous chante (mais dans les limites définies par les fanions blancs).



Un affrontement entre deux protagonistes : les animations de combats sont un peu moins réussies que dans Myth.



Les mouvements sont parfois ralentis par les reliefs et autres obstacles naturels.

toujours ridicule». Baudelaire) et l'ennemi ne sera limité dans l'improvisation que par le nombre d'unités perçues sur le terrain. Bien entendu, il tentera tant bien que mal de s'attaquer à vos pièces maîtresses par défaut, mais il possèdera bien souvent des objectifs tout autres (annihiler le porteur d'un de vos objets magiques pour se l'accaparer, harceler un groupe d'archers afin de les empêcher de tirer) d'ailleurs fort variables. (Certains se sont même permis de contrer une charge en courant dans le sens inverse afin d'essouffler ma piétaille.)

Quant aux pièces maîtresses de l'adversaire, les nécromanciens, ils seront redoutables et très durs à coincer à partir du moment où ils possèderont le sort de téléportation. Le jeu de cache-tampon devient un peu lassant jusqu'à ce que l'on ait la possibilité de coincer l'enturbanné aux feux-follets entre quatre lanciers.

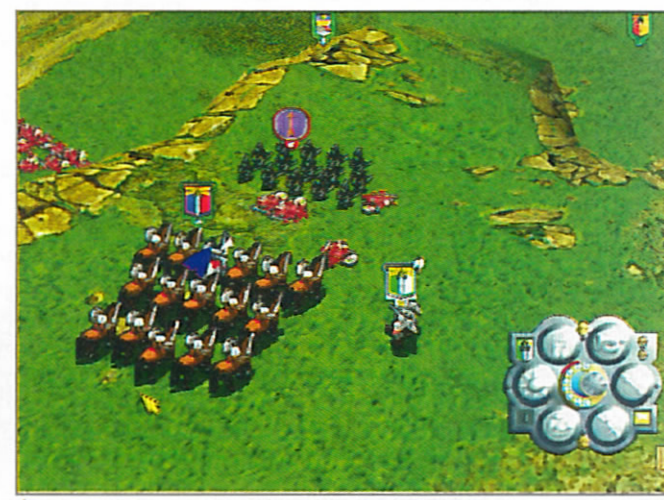
Ligne de vue

L'interaction entre le décor et le personnage est assez époustouflante, la gestion des collisions (d'objets, de gens) et la calcination de chaumières sont au rendez vous.

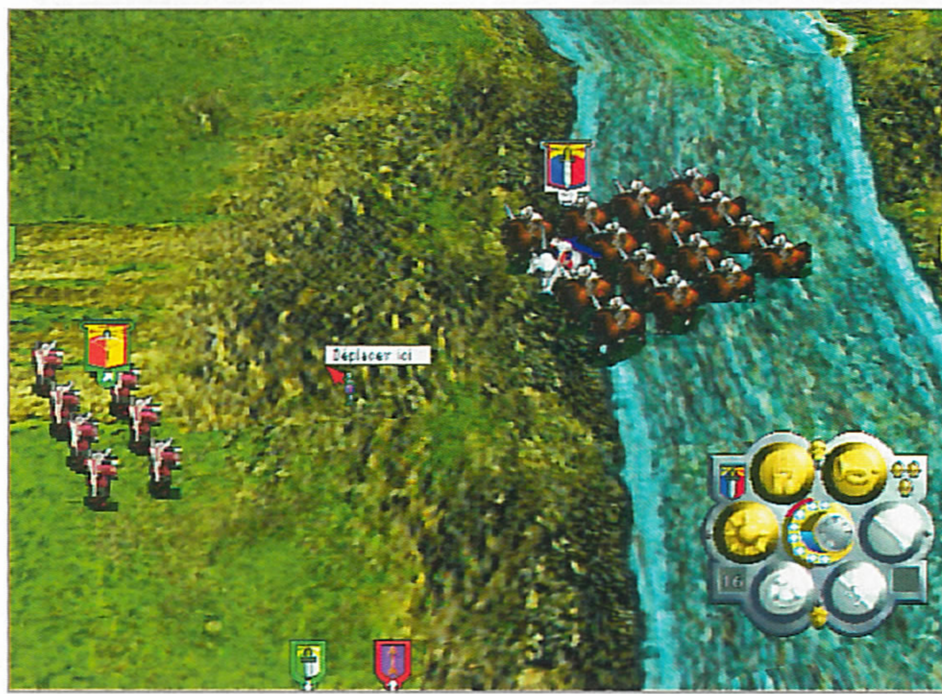
La ligne de vue et de tir sera calculée aussi sur le plan vertical, garantissant ainsi un avantage certain aux unités placées sur les hauteurs. De même, pour ces dernières, la distance de tir s'en verra prolongée. Pour une fois, chaque unité amie ou ennemie peut ainsi se dissimuler aux yeux de celui d'en face pour tenir des embuscades redoutables dans ce qui n'est rien de moins qu'un affrontement en double aveugle (ou en simple borgne, c'est selon) et il sera possible de dissimuler des éléments protégés de la vue par tout ce qui peut se trouver sur le terrain, des bâtiments aux rochers en passant par les forêts. Bien entendu, si on perd une unité ennemie de vue avec toutes nos armées, elle disparaîtra du terrain jusqu'à ce qu'elle remontre son nez vers une compagnie susceptible de l'apercevoir. Le système de ligne de vue, calculé en temps réel, n'a pas que des avantages. En effet, si vous avez donné l'ordre à une troupe (genre une bombarde) de faire feu sur un groupe d'adversaires eux-mêmes attaqués par vos cavaliers, ces derniers risquent d'être fauchés par un de vos boulets avant de pouvoir causer quelque dégâts que ce soit sur l'ennemi. Dans ce cas précis, il aurait mieux valu utiliser des archers qui auraient tiré avec un type de projectiles suivant un arc de cercle plus important.

Les combats sont remarquables de simplicité et de réalisme. Les troupes se foncent les unes dans les autres avec joie et moult exclamations, et les lieutenants et autres leaders viennent spontanément vous faire leur rapport (aaargh, ennemi abattu !, ennemi en déroute, nouvel ennemi repéré, etc.) sous forme de vidéos semblables à celles que l'on trouve dans les écrans du camp de base. Les mêlées sont souvent sanglantes et confuses. Pour y voir un peu plus clair, rien ne vaut un petit zoom sur le gros tas de chair qui s'affronte. Mais il ne faut pas pour autant négliger les autres aspects de la bataille. Parfois, au détour d'une erreur, votre bombarde fauchera vos rangs comme du blé mûr, emportant quelques ennemis au passage. Quelquefois, l'une de vos troupes, attisée par une haine ancestrale (comme pour les nains et les morts-vivants ou les Serbes et les Croates) se jettera à l'assaut d'un adversaire bien supérieur en nombre, ou encore fuira en hurlant de terreur ou simplement pour s'éclaircir la voix. Le moral est aussi géré d'une façon intéressante : Morgan (je ne ferai aucun commentaire sur ce prénom) trouvera que le combat est trop meurtrier et hissera le drapeau blanc, jettera à terre son épée et essayera de s'en tirer comme il peut, c'est-à-dire en quittant les bords de votre moniteur avec une rare célérité.

À ce propos, Dark Omen contient une multitude d'objets magiques plus ou moins puissants, que vous pourrez ramasser au détour d'une aventure ou tout simplement sur le corps en charpie d'un ennemi. Dans l'écran de la base, vous pourrez, dans le plus pur style de Master of Magic, les répartir entre vos différents corps d'armée. Les sorts sont divisés en plusieurs écoles, et vos magiciens en apprendront trois, au hasard de leur spellbook,



Les reliefs prennent une importance capitale lors des affrontements inter-archers.



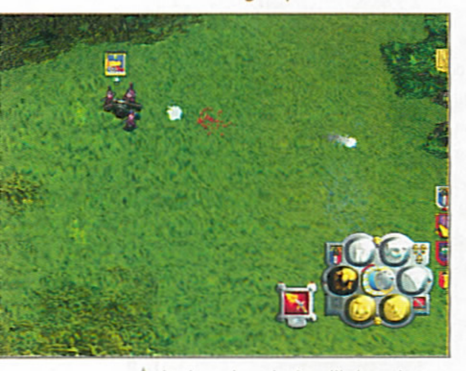
Sur les bords de l'écran, on peut apercevoir des fanions signalant la présence de troupes hors-champ.



Prélude à une charge. On se croirait dans un film de John Ford.



▲ Accident de la route : une fireball vient d'entrer en collision avec un groupe de méchants.



▲ La bombarde familiale est peu précise à longue distance mais fauche les rangs des ennemis s'approchant trop près.

sortilèges qu'ils pourront utiliser à volonté jusqu'à concurrence du niveau de Mana. Pour certains sorts, il est même possible de cumuler des points de Mana afin d'en potentialiser les effets (jeter plusieurs boules de feu de concert, par exemple).

Mouvements

Les ordres des armées sont peu nombreux, mais à l'usage pas vraiment limitatifs :
On en distingue trois types :
AVANCER : suivant qu'elles sont juchées sur des chevaux ou sur des pieds, les unités se déplacent à vitesse normale jusqu'à ce qu'elles soient à portée de l'ennemi.
CHARGE : Les unités évoluent au maximum de leur vitesse et tentent de s'enfoncer le plus profondément possible à l'intérieur d'une autre unité ennemie. Cette attaque est idéale lorsque les alliés font face au flanc d'un ennemi. Elle fatigue un peu les troupes qui mettront bien plus de temps à gravir une côte immédiatement après. À utiliser avec parcimonie. La charge donne aussi la possibilité aux unités les plus lourdes de bouter hors de leur trajectoire les ennemis les plus chétifs.
ORIENTATION : Avec des flèches apparaissant en guise de curseur dynamique, vous pouvez orienter vos troupes de façon à contrer de façon efficace une attaque ennemie ou encore pour orienter des attaques "balistiques".
ARRÊT : Pour peu qu'elle soit hors de la zone d'action d'un ennemi, l'unité ayant reçu cet ordre tentera d'arrêter ce qu'elle est en train de faire.
RETRAITE : L'unité tente de rompre le combat et de s'en extraire pour s'enfuir dans une direction plutôt hasardeuse. À ses risques et périls, puisqu'elle ne se défend plus en reculant et que si elle atteint en déroute l'un des bords de l'écran, elle quitte le jeu, vous laissant ainsi dans la merde.

Graphisme

Nul besoin de vous le rabâcher toutes les trois lignes, le design de Dark Omen est exemplaire. Pourtant, le joueur peu familier du monde de Warhammer Battle et de Warhammer Role Playing Game pourrait s'étonner du graphisme des personnages, notamment ceux des vidéos, qui ont un teint tellement pâle qu'on a du mal à les distinguer des morts-vivants. Tout ceci n'est pourtant pas dû au mauvais goût des graphistes, mais bel et bien au monde des jeux de Game's Workshop où tout est laid (du moins à mon avis) et pas bien beau. Du coup, même dans cette optique, Dark Omen est une réussite dans la catégorie adaptation.

Un mot sur les cinématiques, seules concessions faites aux tristes tons du monde de Warhammer : les couleurs, les modélisations des objets, décors et personnages sont somptueux, mais malheureusement, il n'en est pas de même pour les mouvements donnés aux animations et c'est bien dommage.

L'écran du camp. C'est ici que les dialogues entre les personnages se feront et que vous pourrez prendre des décisions influant sur le cours de l'histoire. ▼



Une fiche signalétique apparaît pour chaque type de troupes que vous possédez. Vous pouvez la consulter à tout moment à l'extérieur des batailles. Ici, c'est vous, avec Pinou votre destrier. ▼



Interface

L'interface est superbe et simple d'accès, les panneaux encombrant l'écran de Shadow of the Horned Rat ont laissé la place à un mode de jeu en 3D occupant quasiment la totalité de l'écran. Une palette simili-flottante regroupe toutes les commandes qui s'illuminent suivant les possibilités de l'unité sur laquelle on a cliqué. Un compteur regroupe l'ensemble des points de magie disponibles pour le camp allié, points que l'on pourra répartir à travers tous les lanceurs de sorts ou utilisateurs d'objets magiques du camp dirigé. Mais la véritable force de l'interface de Dark Omen réside dans son dispositif iconographique. Chaque unité possède en effet un oriflamme tout en couleurs qui lui est propre. Lorsque des unités, qu'elles soient amies ou ennemies, sont hors du champ de vision du joueur, ce dernier peut cliquer sur un des fanions pour lui donner des ordres et ainsi suivre deux batailles de front. Sur chacune des touches de l'interface, une aide contextuelle permet au joueur de bien définir son coefficient espace-temps.

Moteur graphique

Le moteur graphique est tout simplement extraordinaire, en fait bien meilleur encore que celui de Myth. Les terrains sont toutefois de taille plus modérée, même si l'échelle des personnages est infiniment plus petite elle aussi. De même, on se meut dans le décor avec des touches fléchées mais ici, plus de vue en contre-plongée limitative : l'objectif utilisé est très large et au plus haut niveau de zoom, les détails demeurent fort corrects. Les touches du clavier comportent en tout et pour tout l'utilisation des quatre flèches (pour tourner sur un axe central et pour zoomer) et les déplacements latéraux sont assurés par un clic sur le bouton droit de la souris. Les textures en 32 000 couleurs qui composent les paysages et la nature sont rien moins que somptueuses, et dans nombre de cas, nous avons eu l'impression de contempler des dioramas faits pour des jeux avec figurines, ce qu'est en fait Warhammer

■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ DÉVELOPPEUR MINDSCAPE ROYAUME-UNI
■ TEXTE ET VOIX VO VF ALLEMAND ■ NBRE DE JOUEURS 2 EN RÉSEAU

Un moteur graphique à faire péter les plombs des fanatiques de Myth.


▲ C'est sur cet écran que nous allons pouvoir recharger nos armées et en acquérir de nouvelles.



▲ Portées, expériences, nombre d'hommes.



▲ On trouvera aussi un guide et un lexique des objets magiques.


▲ A l'instar de Myth, une bonne disposition des troupes au début d'un combat est primordiale.

Battle dans son idée de base. L'illusion est parfaite et malgré de petites (et fort heureusement rares) carences dans les mouvements des personnages que l'on a pu voir avec un niveau de zoom à son maximum, on se croirait réellement devant une véritable petite bataille de soldats de plombs animés.

Bien des objets parsèment les terrains, on vous en parlait déjà. Mais ici, ils seront bien souvent animés : du moulin avec ses pales aux cascades transparentes, rien ne trouble la beauté du jeu. Les forêts et bois ne seront pas de gros blocs de textures d'un seul tenant, mais des troncs bien différenciés entre lesquels les personnages pourront évoluer.

Le jeu en réseau

Vous pouvez jouer en réseau à deux en achetant des armées à composer de bons, de méchants ou de ce que vous voudrez. Au fur et à mesure des affrontements, les deux joueurs gagneront de l'argent après chaque bataille remportée, ce qui suit en fait le principe de Warhammer et qui leur permettra d'améliorer leurs troupes avant une prochaine rencontre.

Musiques et ambiance sonore

La musique est de type médiéval/pas fantastique, mais elle a au moins le mérite de ponctuer une action rythmée par des exclamations empruntées aux thèmes funestes de "défaite", "mort", "destruction". Cette musique est soi-disant contextuelle : bah ! si on considère que l'on a droit à une musique guerrière pendant les scènes de batailles, et une autre pendant les interludes, on peut accepter cette affirmation comme vraie.

Remarques techniques

Le jeu tire pleinement parti des technologies accélératrices 3D ainsi que du jeu d'instruction MMX. Malgré cela, le moteur est superbe, presque aussi beau qu'avec une de ces cartes, bien que beaucoup plus lent sur un ordinateur ne bénéficiant point de ces artefacts technologiquement onéreux.

On regrette aussi que les effets, comme ceux des explosions ou des sortilèges, ne soient pas à la hauteur du reste de l'aspect graphique. En lieu et place des petites particules censées représenter des miracles en provenance direct des arcanes les plus mystérieuses, on aurait bien vu des auras de lumière ou encore des explosions un peu plus à la hauteur des cartes graphiques actuelles. Au moins, cette fois, il semblerait que toutes celles-ci soient logées à la même enseigne. Vive l'égalité !

Un tueur de Myth ?

Dark Omen est-il le tueur de Myth ? La question de la comparaison entre ces deux jeux sortis à quelques mois d'intervalle pourrait bien sembler inopportune. Pourtant, il n'en est rien : ils tournent tous les deux sur le même thème et offrent a priori un gameplay assez semblable. Il est incontestable que le moteur de Bungie est largement dépassé techniquement parlant par celui de Dark Omen. Il n'en reste pas moins que celui de Myth a le charme d'une bataille de Playmobils dans un monde de Legos ce qui, à mes yeux, le rend charmant (oui, j'ai eu une enfance à la con) alors que celui de Dark Omen, pour parler de la taille des personnages, se déroule à l'échelle de la fourmi rouge, fourmi qu'on aurait bien vue plus grosse. Seulement voilà, Dark Omen bénéficie d'un background bien éprouvé alors que celui de Myth est un semi-pompage. Les possibilités de Dark Omen sont également incontestablement plus étendues tant au niveau des ordres que des possibilités générales et du type de campagne qui évite la linéarité totale. De plus, depuis son test, Myth s'est avéré assez déficient en réseau ; et dans la tête du joueur, y a pas photo.

Éternels regrets

La campagne est encore du côté des bons, comme dans Myth ; c'est chiant, c'est lourd mais c'est comme ça, y a rien à faire. Bon, sinon on peut déplorer un manque de thunes permanent qui empêche le joueur de pouvoir constituer son armée comme il le voudrait afin de mener à bien la campagne. On regrette aussi la présence de nécromanciens dont le principal hobby est de se téléporter dès qu'ils commencent à se prendre des baffes. À la longue, ça énerve grave, mais lorsqu'on en tient un…

Et après ?

On annonce d'ores et déjà un data disk comprenant de nouvelles campagnes. Vu le moteur qu'ils possèdent, les développeurs auraient gravement tort de s'en priver. Espérons qu'ils auront la brillante idée d'y inclure une suite de scénarios se déroulant de l'autre côté de la force, des millions de nouvelles unités et quelques effets visuels en plus.

Bob Arctor



▲ La carte du monde de Warhammer, bien connue des amateurs de jeux de rôles. Malheureusement, elle ne fera que retracer vos déplacements.

- \+ Le moteur graphique, à la fois beau et beau.
- \+ Une grande adaptation d'un grand jeu de plateau.
- \+ Le look en totale harmonie avec le monde de Warhammer.
- − Les effets graphiques un peu blafards avec une carte 3D.
- − Pas énormément d'unités mais beaucoup plus que dans Myth.
- − Le jeu sans carte 3D est trop lent à mon goût.

EN DEUX MOTS

Du très beau boulot. C'est un un jeu qui s'adresse aux fanatiques de Warhammer et de jeux de figurines en général. La campagne est très intéressante, le moteur graphique un petit bijou, et les idées de gameplay ne manqueront pas de placer ce jeu juste un peu plus haut que Myth dans le classement des best-sellers.



VOTRE STRATÉGIE RÉUSSIRA-T-ELLE À
ANÉANTIR LES FORCES DES TÉNÈBRES?

http://www.darkomen.ea.com













Pour **se détendre** entre deux invasions **d'extraterrestres communistes**, monsieur **Duke N.** (de Veuzoul) se rend "Chez Nicole", **le rade pourri** en face de **la caserne.**

Balls of Steel

Flipper pour tout public - PC CD-Rom



2

"I got balls of steel !" clame triomphalement une voix mâle au démarrage du jeu. Traduction littérale et sans équivoque : j'ai des couilles en acier. Pas de doute, Duke Nukem a encore frappé fort, là où ça fait mal : là.

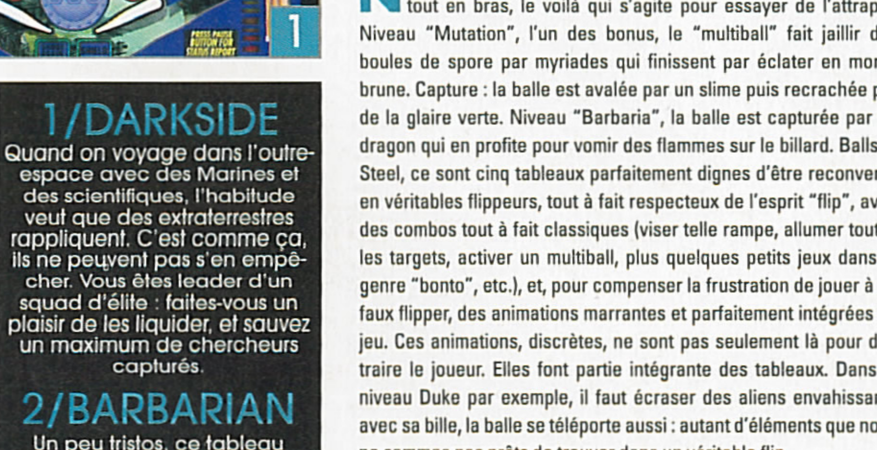
C'est un flipper. C'est vieux comme le ZX81, les flippers vidéos. On pourrait même retracer l'histoire de la micro en analysant l'évolution du flipper depuis 1978. Les développeurs de programmes de flippers ont toujours couru après quelque chose qu'ils ne réussiront jamais à attraper : le réalisme. Pas un fan ne me contredira, aucun jeu sur ordinateur ne parviendra à recréer le touché, le poids, le confort d'un véritable flip. Et c'est sûrement là l'erreur qui a toujours été commise. Un écran, un clavier, ça n'est pas cette bonne vieille boîte en bois avec de la ferraille de camionneur dedans qui clignote et beugle comme un bar à tapin. Balls of Steel ne fait pas exception. On est toujours tenté de bourrer son moniteur de coups, de commander un demi... rien n'y fait, ça ne fait ni bouger la balle, ni apparaître des bocs de Picon-Valstar. Par contre ce jeu va plus loin que ces prédécesseurs : c'est un jeu vidéo.

Gonflées aux stéroïdes

Niveau "Dark Side", quand la balle passe à portée d'un monstre tout en bras, le voilà qui s'agite pour essayer de l'attraper. Niveau "Mutation", l'un des bonus, le "multiball" fait jaillir des boules de spore par myriades qui finissent par éclater en morve brune. Capture : la balle est avalée par un slime puis recrachée par de la glaire verte. Niveau "Barbaria", la balle est capturée par un dragon qui en profite pour vomir des flammes sur le billard. Balls of Steel, ce sont cinq tableaux parfaitement dignes d'être reconvertis en véritables flippeurs, tout à fait respecteux de l'esprit "flip", avec des combos tout à fait classiques (viser telle rampe, allumer toutes les targets, activer un multiball, plus quelques petits jeux dans le genre "bonto", etc.), et, pour compenser la frustration de jouer à un faux flipper, des animations marrantes et parfaitement intégrées au jeu. Ces animations, discrètes, ne sont pas seulement là pour distraire le joueur. Elles font partie intégrante des tableaux. Dans le niveau Duke par exemple, il faut écraser des aliens envahissants avec sa bille, la balle se téléporte aussi : autant d'éléments que nous ne sommes pas prêts de trouver dans un véritable flip.

Jusqu'à présent, il y avait deux écoles : les "déroulants", et les plein-écran. Les déroulants présentaient l'énorme avantage de restituer un tableau à une échelle vaguement suportable, mais ils collaient le tournis, et c'était très désagréable de ne pas voir l'intégralité du tableau car on ne pouvait pas viser. Les plein-écran ont


1



1/DARKSIDE

Quand on voyage dans l'outre-espace avec des Marines et des scientifiques, l'habitude veut que des extraterrestres rappliquent. C'est comme ça, ils ne peuvent pas s'en empêcher. Vous êtes leader d'un squad d'élite : faites-vous un plaisir de les liquider, et sauvez un maximum de chercheurs capturés.

2/BARBARIAN

Un peu tristos, ce tableau médiéval fantastique. Sûrement le plus sage. Au programme, rien que de très banal : tuer le dragon, récolter des objets magiques et affronter le Mal personnifié.



3

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR GT INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR WILD FIRE STUDIOS & PINBALL WIZARD USA
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

3/MUTATION

Une expérience top-secrète sur la génétique tourne plus mal encore que de l'accoutumée ; comme prévu, voici des blobs verts et hostiles qui jaillissent des éprouvettes ; mais pire, ils ont eux aussi quelques expériences à pratiquer... sur vous.

4/DUKE NUKEM

Pour se détendre entre deux invasions d'extraterrestres-communistes, monsieur Duke N. (de Veuzoul) se rend "Chez Nicole", le rade pourri en face de la caserne. L'esprit, les bruitages, la voix, le graphisme de Duke... tout y est, la balle prend même l'ascenseur et défonce des ventilateurs.

toujours été frustrants parce que minuscules. Balls of Steel ne tente pas de résoudre l'insoluble dillemme, il propose simplement les deux modes, avec possibilité de passer de l'un à l'autre à tout moment. C'est déjà pas mal. Les tableaux sont à plat, sans effet de perspective. C'est un choix que j'approuve car si l'on y perd en réalisme, on y gagne beaucoup en lisibilité.

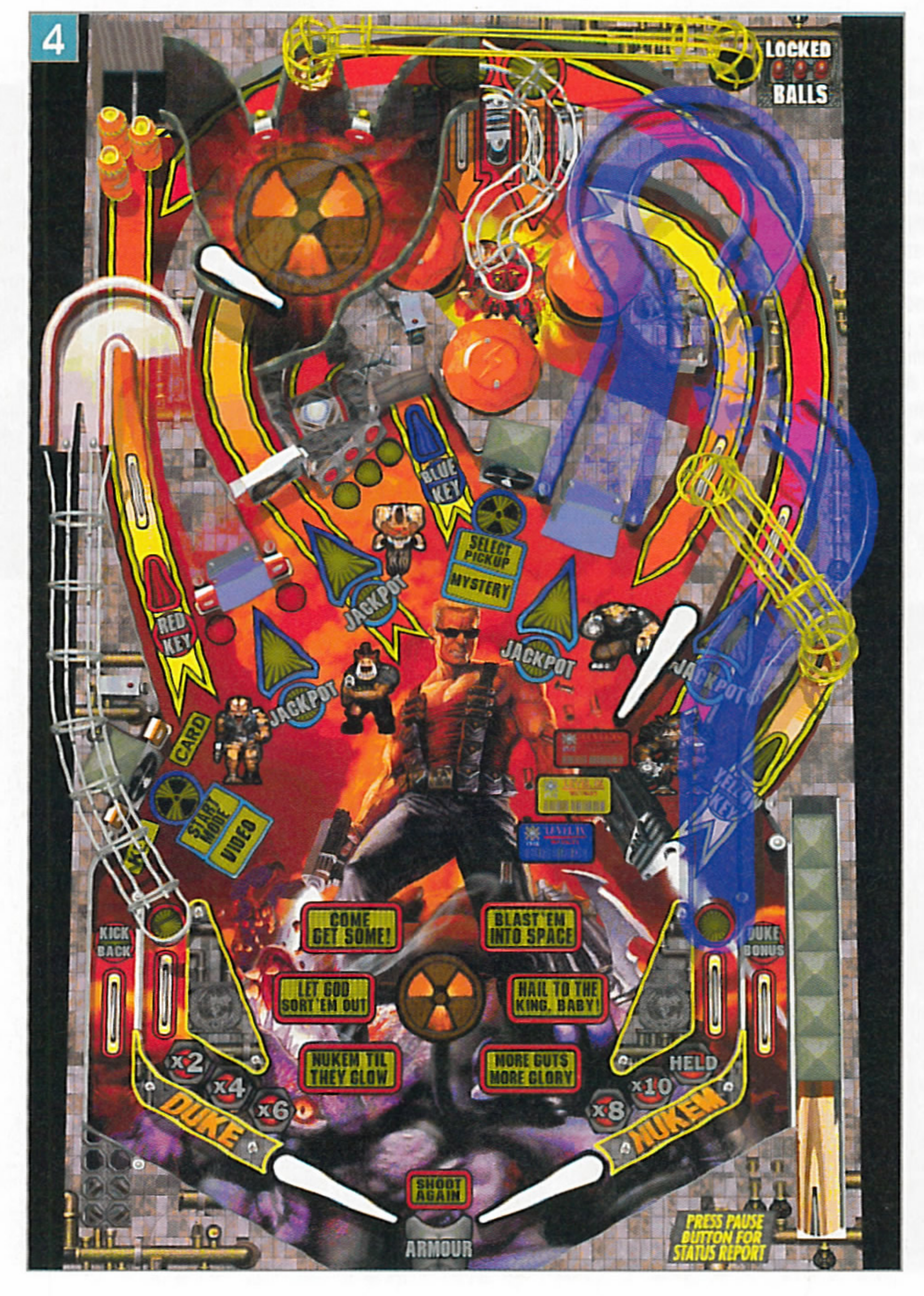
Au final Balls of Steel est un flipper attachant, les tableaux sont intéressants, avec des parties cachées, des événements surprise. C'est du niveau de Crystal Calyburn, mais ça manque étonnamment de folie ; on a toujours envie que ça explose de tous les côtés, que le billard s'ouvre et qu'un monstre en jaillisse. Non, tout cela est finalement très sage, un peu figé, et c'est un peu dommage. Idéal pour glander au bureau, mais ne remplacera jamais un vrai jeu.

Monsieur pomme de terre

TIPS TECHNIQUE

Attention : le programme propose des drivers internes qui ont catégoriquement refusé de fonctionner correctement sur les deux machines sur lesquelles j'ai testé le jeu. Il est heureusement possible de passer par les drivers Vesa (dans le menu option), mais ils nécessitent d'avoir installé UNIVBE, par exemple, qui ne se trouve pas sur leur CD.

4



5



5/FIRESTORM

Un dégénéré mental a essaimé des bombes dans toute la ville. Sauvez des millions de vie et traquez le psychotique. Un "contre la montre" assez stressant, pour un tableau très rapide où la visée est délicate.



▲ *Un choix délicat : plein-écran minuscule ou scrolling qui colle la gerbe ? Je me souviens d'un jeu PlayStation dans lequel il était possible de tourner son téléviseur pour jouer à la verticale... La solution est peut-être là, mais l'option n'est pas proposée dans Balls of Steel. Sans hésiter, jouez en plein-écran (qui est en fait un demi-écran d'ailleurs pour respecter les proportions).*

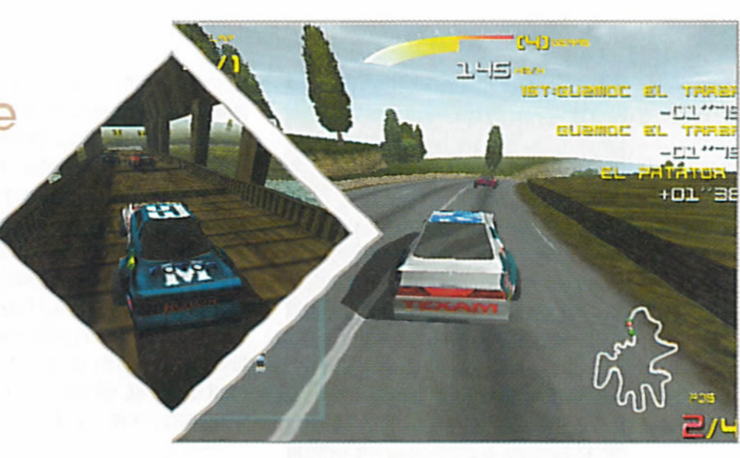
- **+** Cinq billards, bien testés, respectueux de "l'esprit flipper".
- **+** De petites animations qui s'intègrent bien au jeu.
- **−** Aussi réussi soit-il, ce flipper-vidéo ne vaut pas un vrai jeu vidéo.
- **−** Manque un peu de folie.

EN DEUX MOTS

La méfiance disparaît vite : ça n'est pas un simple goodie de Duke Nukem. Il s'agit de cinq flippers très réussis, équilibrés, dont on n'arrive pas à bout en trois parties. C'est bourré de combos, de petites animations, de bonus, mais étonnamment le jeu ne fait pas sauter la baraque : cinq (bons) flippers un peu trop raisonnables.



Jusqu'à présent, Screamer Rally régnait en maître incontesté sur les jeux de coucourses motorisées à orientation arcade. Nonobstant cet état de fait, Kalisto a tenté le coup d'État avec Ultim@te Race Pro (dont la version Power VR existe depuis deux ans), son jeu de coucourse à lui.



Ultim@te Race Pro

Course de voitures pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ De nombreux renseignements sont affichés sur l'écran : radar, tracé de la piste avec la position des autres concurrents, temps intermédiaires, tout y est.

Madame, mademoiselle, monsieur, bonjour. Je me présente, Joseph-Jévu Des Clans D'estains, Compte de Rastignac. C'est avec grand plaisir que je m'adresse à vous, peuple, car ce jour marque à la fois le point final de vingt-cinq ans d'études poussées sur le monopole, et la présentation officielle du résultat obtenu. "Monopole, guillotine libertaire ou dinde aux cèpes ?", voilà ce que je me permettrai d'exposer à vos esprits affûtés pendant les quelques heures que nous allons passer ensemble. Mon exposé sera décomposé en trois parties, afin de respecter un schéma psychosocial acceptable et compréhensible par vous, peuple. La thèse tout d'abord, où nous nous pencherons plus précisément sur ce qu'est un monopole, sa vie, son œuvre, ses travers. Puis, dans un second temps, nous nous attarderons sur les solutions envisageables pour contourner les aspects purement dommageables de cet état de fait. Enfin, pour conclure, nous parlerons des étonnants pouvoirs socio-palliatifs de la dinde aux cêpes et de son éventuelle utilisation par les générations futures. Tout en espérant, peuple, que vous puissiez tirer de cet exposé un enrichissement personnel certain, et surtout profitable à notre vision trop souvent "dindocêpiste" de la société. Merci.





◀ Le niveau Aréna spécialement dédié au multijoueur est tout bonnement excellent.

THÈSE : DU MONOPOLE DU JEU DE COUCOURSE

Grand A, petit a : de la relativité créative

Comme le disait si justement Ptolémée en son temps, "Screamer Rally, c'est vachement bien, d'ailleurs j'y retourne." Effectivement, Rally Hurlant faisait depuis peu office de référence en son domaine. C'est-à-dire, peuple, que depuis sa gestation, il n'avait point eu à souffrir d'un quelconque concurrent. Irréfutable succès, le monopole s'imposa de lui-même. Seul sur les bons de commande des grands distributeurs, seul sur les disques durs des consommateurs vidéo-ludiques, seul dans le cœur des amoureux des jeux de courcourse à cible arcadoïde. Quelle vilaine chose n'est-il pas ? Cette absence d'adversaires ne peut mener qu'à l'inflation de l'ego mercantile des sociétés génitrices, qui, bien que méritantes par le travail fourni, nuisent gravement à la santé de leur médiocre concurrent, la masse. Mais paradoxalement, cette

Deux cent soixante-sept méga-octets de données binaires, voilà ce qu'il en coûtera à votre disque dur pour avoir eu l'outrecuidance d'accepter l'installation optimale.

▲ A part cette voiture, les autres ont tendance à trop se ressembler.

médiocrité s'avère nécessaire, puisque c'est de son existence que l'exception se justifie. En effet, comment discerner la qualité intrinsèque d'un produit sans point de repère pathétique à lui opposer ? Impossible. Le hit nécessite la médiocrité, et la médiocrité disparaît par le hit. Dilemme ingrat, mais dilemme cependant. Heureusement, Kalisto, société connue pour sa créativité sans cesse renouvelée, est en passe de mettre fin à l'énigme de la quadrature du cercle. Le monopole devient oligopole, le dilemme stratagème, le poussin dinde.



▲ Tout à la glisse, tel est le maître mot d'Ultim@te Race Pro. D'ailleurs, faudra vous habituer au comportement un peu spécial de la caisse.

Grand A, petit b : du bien-fondé du challenge

Ultim@te Race Pro, fruit d'une longue gestation bucolique entre programmeurs dopés au bordeaux et commerciaux dopés au bordeaux également (en quantité raisonnable bien entendu), vient donc s'imposer comme le prétendant au titre, le challenger comme diraient nos lointains cousins. Je parle ici des cousins géographiquement situés à notre ouest, et non pas de nos cousins généalogiques adorateurs de lianes et autres régimes de bananes. Je précise, car la confusion était possible. Challenger donc, car ce logiciel dédié au plaisir de la conduite sans risque possède nombre d'atouts qui devraient pousser à faire réfléchir plus d'un éleveur de poulets industriels. Quel rapport ? Je ne dirai qu'une seule chose : 42. Pour entrer dans le vif du sujet, commençons par l'installation, toujours dans un souci de clarté démagogique et d'accessibilité au plus grand nombre. Deux cent soixante-sept méga-octets de données binaires, voilà ce qu'il en coûtera à votre disque dur pour avoir eu l'outrecuidance d'accepter l'installation optimale. Bien lui en aura cependant pris, puisque cela vous permettra de raccourcir les temps de chargement, au demeurant un peu longuets notamment entre les différents menus. Car, sachez-le, peuple, bien qu'il s'agisse ici d'un jeu d'arcade, les options permettant de configurer ce produit sont pour le moins nombreuses. Outre le classique tableau destiné à la personnalisation des commandes (joystick, volant, clavier), vous aurez à votre disposition un menu de paramétrage graphique assez complet, un menu de sélection du véhicule et de choix de la course, sans oublier une page réservée au jeu multi-utilisateurs. Attardons-nous sur la page de configuration graphique, des plus importante.



▲ Pas évident la conduite de nuit, surtout avec du brouillard.



▲ Le circuit du sud de la France est superbe.

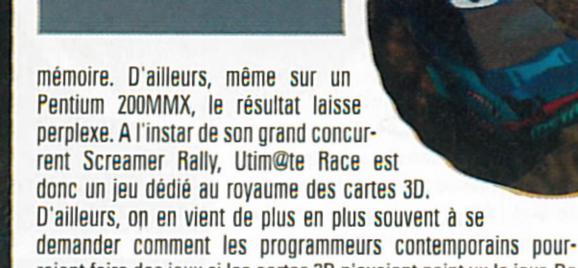


Grand B, petit a : de l'opportunité de l'accélération

Conscient de l'énorme avantage que représente l'utilisation d'une extension hardware destinée à l'accélération graphique, Kalisto a optimisé Ultim@te Race Pro pour les cartes 3Dfx, Direct 3D et Power VR. Ce qui signifie, en termes plus clairs, que sans leur présence sur les ports intimes de votre machine, vous n'obtiendrez qu'un résultat fort discutable, y compris sur les micro-ordinateurs les plus puissants. Ce n'est ainsi pas un hasard si une barre indiquant le nombre de frames par seconde est présente sur la page de configuration, faisant ainsi pressentir au joueur qu'il est inutile de tenter le mode 1024*768, détails au maximum, sur son Pentium 90 modestement doté de huit mégas de

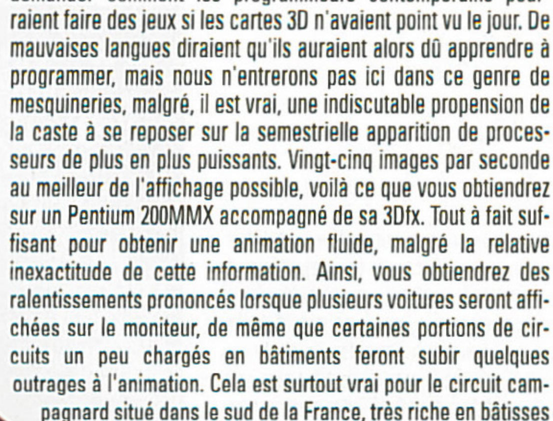


▲ Chaque bagnole est paramétrable sur quatre points : accélération, freinage, tenue de route et vitesse.

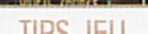


▲ Bon, bah, sans accélération, on va oublier là (et en plus ça rame).

mémoire. D'ailleurs, même sur un Pentium 200MMX, le résultat laisse perplexe. A l'instar de son grand concurrent Screamer Rally, Utim@te Race est donc un jeu dédié au royaume des cartes 3D. D'ailleurs, on en vient de plus en plus souvent à se demander comment les programmeurs contemporains pourraient faire des jeux si les cartes 3D n'avaient point vu le jour. De mauvaises langues diraient qu'ils auraient alors dû apprendre à programmer, mais nous n'entrerons pas ici dans ce genre de mesquineries, malgré, il est vrai, une indiscutable propension de la caste à se reposer sur la semestrielle apparition de processeurs de plus en plus puissants. Vingt-cinq images par seconde au meilleur de l'affichage possible, voilà ce que vous obtiendrez sur un Pentium 200MMX accompagné de sa 3Dfx. Tout à fait suffisant pour obtenir une animation fluide, malgré la relative inexactitude de cette information. Ainsi, vous obtiendrez des ralentissements prononcés lorsque plusieurs voitures seront affichées sur le moniteur, de même que certaines portions de circuits un peu chargés en bâtiments feront subir quelques outrages à l'animation. Cela est surtout vrai pour le circuit campagnard situé dans le sud de la France, très riche en bâtisses d'époque et autres châteaux médiévaux. Un peu décevant, car on aurait pu s'attendre à l'absence de ce genre de phénomène. Cependant, il sera possible de pallier cet état de fait en diminuant la profondeur de perspective ou en supprimant quelques effets spéciaux (ombres, poussières ou eaux soulevées, traces de pneus). A noter que l'accélération Direct 3D s'avère décevante et réduit donc le nombre d'utilisateurs à deux catégories : les possesseurs de Power VR et de 3Dfx.



Arena, le Paradis des garagistes. ▼



TIPS JEU

Utilisez à fond le dérapage, en donnant de grands coups de volant par exemple.

Grand B, petit b : du graphisme de la coucourse

Quatre, voici le chiffre magique quantifiant le nombre d'environnements différents proposés à votre regard. Un circuit urbain, un autre plus autoroutier, un franchement champêtre et, pour finir, une nationale américaine, ce sont les contextes graphiques que vous allez rencontrer. Cependant, chaque environnement est lui-même décliné en quatre variations qui sont le jour, la nuit, la pluie et l'orage, le tout affublé d'un éventuel mode reverse. De ce fait, cela porte le nombre de circuits à seize, mais il faut bien admettre que ce nombre est quelque peu artificiel. Nous aurions aimé un peu plus de choix, surtout en regard de ce que propose son plus proche adversaire. Mais cela n'enlève rien à la qualité intrinsèque des pistes proposées, tout bonnement superbes. Ronds-points, trains, deltaplanes, tunnels, péages, pentes, plages, forêts, canyons, chutes d'eau, châteaux, voici un petit aperçu de ce que vous croiserez lors de vos péripéties motorisées. Beaucoup de détails et de soins apportés aux décors font, du graphisme d'Ultim@te Race, un spectacle bien agréable pour les yeux. De plus, il arrivera souvent que vous assistiez à la tombée de la nuit ou à la levée du brouillard durant une course, ce qui ajoute un charme visuel incontestable. Ainsi, vous verrez les phares de votre véhicule éclairer le terrain lorsque la visibilité sera réduite, augmentant par la même la difficulté de conduite.





REMARQUE

Si vous avez réussi à lire ce test jusqu'au bout, bravo. Non franchement, respect.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

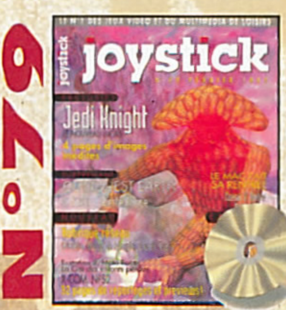
Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1ère partie)

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2e partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1ère partie)
- **Soluces :** Atlantis

N°87



- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2

N°88



- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Linkls 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boucliers de Quetzalcoatl

N°89



- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2

N°90



- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...



Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°78 ☐ N°79 ☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82

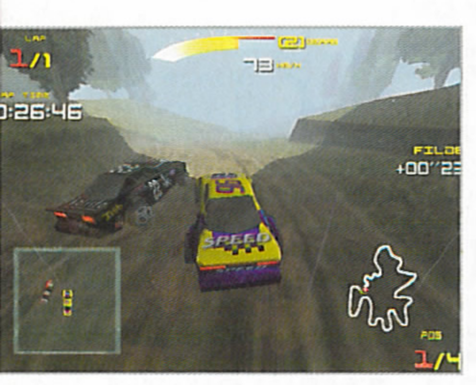
☐ N°83 ☐ N°84 ☐ N°85 ☐ N°86 ☐ N°87

☐ N°88 ☐ N°89 ☐ N°90

■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 - 16MO CD-ROM*2 ■ ÉDITEUR KALISTO ■ DÉVELOPPEUR KALISTO FRANCE
■ TEXTES ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 6







Une estimation du nombre de frames par seconde fait pressentir au joueur qu'il est inutile de tenter le 1024*768

ANTITHÈSE : DE L'ACCEPTATION DU MOI

Grand A petit a : du défaut conceptuel

Venons-en mainten... Halte ! Ceci est une prise d'otages. Que personne ne bouge ou nous tuons le comte. Nous sommes le Comité de libération du poulet grillé, et les insinuations faites envers les poulets d'élevage sont inacceptables. De ce fait, nous prenons le pouvoir de ce test, et nous ne libérerons Mandela que si nous pouvons diffuser un communiqué sur les chaînes nationales. Le voici : "Primo, Ultim@te Race est un jeu de course dont l'intérêt est principalement axé sur la difficulté de contrôler correctement sa voiture. En effet, "tout à la glisse" pourrait très bien être son leitmotiv tant le dérapage est un concept indispensable à assimiler si l'on veut arriver premier de l'épreuve. C'est ainsi qu'il est nécessaire de correctement utiliser le frein à main, surtout si vous jouez au clavier. Si vous possédez un volant, il ne faudra pas hésiter à en donner de grands coups pour maîtriser les passages difficiles. C'est réellement un coup à prendre et à ce propos, il faudra penser à diminuer la sensibilité du contrôle pour y parvenir. Mais il est également vrai que vous pourrez modifier à votre guise les différents paramètres que sont le freinage, la vitesse, l'accélération et la tenue de route. Deuxio, si les circuits s'avèrent bien mignons, on aurait aimé qu'ils soient plus nombreux. Certes, les effets de pluie et d'orage sont réussis, mais, bon, un décor reste un décor. De même, excepté le passage où l'on roule sur la terre dans le sud de la France, il n'y a pas d'autre revêtement que le bitume. Pas de neige, pas de sable, niet, nothing. Tertio, les voitures sont toutes identiques, un peu trop carrées même, et font trop penser à celles de Daytona Usa (en plus réussies tout de même). De plus, les divers chocs et tonneaux que vous effectuez n'endommagent pas le plus petit centimètre carré de votre carrosserie. Quatro, pourquoi les dindes aux cèpes bénéficient-elles de prestations sociales plus avantageuses que les poulets du Poit... Argh ! Reculez malheureux ! J'vous jure, je vais tuer le comte ! Reculez nom de Dieu !"



▲ Au menu des effets, lens flare, pluie, nuages de poussière et traces de pneus.



DE LA CONCLUSION DU DÉLIRE

Ecoutez mon brave, je suis le capitaine Rosco, du GIGN. Alors écoute mon gars, le deal est simple. Soit tu obtempères et on rentre tous gentiment chez nous, soit tu joues à "Shérif fais-moi peur" et là, je te promets un joli feu d'artifice. Parce que c'est bien joli de critiquer mais dans tout ça, tu n'as même pas parlé du mode réseau. Eh oui mon brave, tu peux jouer en réseau, sur Internet et en modem. Alors, on fait moins le fier là, hein ? Eh bien, sachez que six types pourront se taper la bourre sur tous les circuits susnommés, mais qu'un niveau Arena, spécialement dédié au jeu multijoueur, sera ainsi accessible. Celui-ci est, comme son nom l'indique, une sorte de grande arène à l'intérieur de laquelle se trouvent des tremplins. Tu vois le genre d'action qui peut s'y tramer. Rémy Julienne c'est de l'urine de chihuahua en comparaison. Et puis, on y trouve aussi des bonus, qui permettent par exemple de booster le moteur pendant une courte période. Le but du jeu est simple : éliminer la concurrence en lui rentrant dedans. Effectivement, une barre de dégâts est désormais présente, et le premier qui arrive à zéro explose. Ah oui, y a aussi le mode Rabbit. Une sorte de variante de chat, mais à l'envers. Au début, il y en a un qui joue le lapin, et tant qu'il ne s'est pas fait toucher, tout le monde lui roule après. Celui qui réussit à le toucher devient alors le rongeur. Pendant ce temps, un compte à rebours décompte (normal), et le gagnant est celui qui arrive à garder la carotte jusqu'à la fin. Bref, ce niveau spécial réseau est bien sympathique. Malheureusement, des impondérables techniques nous ont empêchés de tester sa jouabilité, mais mes gars et moi on viendra vous en reparler dans la rubrique réseau.



TIPS TECHNIQUE
Seuls les possesseurs de 3Dfx et de Power VR seront à la fête. Les autres ne feront que regarder un Slide Show plutôt moche.



▲ En mode multijoueur, vous devrez faire gaffe aux dégâts.

Et pui log bis

OK, on libère le compte, mais bon, laissez-nous déclarer une dernière déclaration et après, on se déclare prisonnier. Alors voilà : Ultim@te Race Pro est incontestablement un bon jeu, mais qui n'est cependant pas au niveau de Screamer en termes de jouabilité et de variété. Toutefois, dans la catégorie arcade, il arrive indiscutablement en deuxième position. Allez, Captain Rosco, faites votre devoir et qu'on en finisse une fois pour toutes. Ah si, j'ai un dernier truc à dire, une histoire de pari à la con. C'est un mec qui passe une petite annonce : "JH cherche JF avec tracteur. Envoyez la photo du tracteur si possible" (Copyright Vandel, C+). Voilà, cette fois c'est la fin.

Fishbone

+ Les circuits fort jolis.
+ Un contrôle de la bagnole original.
+ Les effets de pluie et d'orage.
- Des ralentissements occasionnels.
- Seulement quatre environnements différents.
- Des voitures toutes semblables.

EN DEUX MOTS

Pas aussi bon que Screamer Rally, Ultim@te Race Pro est cependant un bon jeu de coucourse. Attention toutefois à la durée de vie, en raison de seulement quatre types de parcours différents (pour dix-sept circuits). Heureusement que le niveau aréna en multijoueur est là.





PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ALENÇON
56, rue du Val Noble - 61000
Tél : 02 33 26 90 43

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LENS
C. Commercial Lens II
Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 20 12 98 99

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LORIENT
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59

NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
Centre Commercial - Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 21

ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

Peter's Plane

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

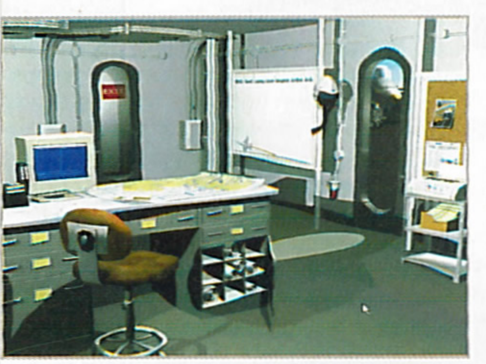
ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Les simulateurs d'avions sont à la fête depuis quelques mois, ce qui nous apporte un flot constant de softs de plus ou moins bonne qualité. Coup de bol, ce mois-ci, chuis tombé sur un bon !

Joystick 91 — À voir sur le CD-ROM n° 91

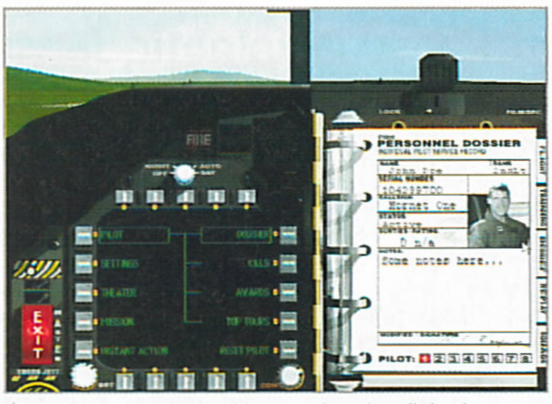
F/A-18 Korea

Simulateur de vol pour tous joueurs - PC CD-Rom



Des menus classiques, sans éclats, mais classiques, mais sans éclats.

La série des F/A-18 est bien connue puisque la saga a débuté sur Mac il y a bien longtemps. Mais heureusement pour nous, cette version a véritablement évolué dans le bon sens, car il faut bien dire que la réputation de ses prédécesseurs ne jouait pas en sa faveur. F/A-18 Korea est donc un simulateur dédié au F18 Hornet, avion de chasse américain capable de remplir des missions de types très différents. Un multi-purpose plane, comme on dirait là-bas. Avant d'entrer dans le détail du vif du sujet, situons un peu les choses. La campagne coréenne est une sorte de retour en arrière puisque ces salauds du Nord ont encore fait des leurs en allant s'incruster chez leurs voisins du Sud. Du coup, en tant que pilote de chasse américain soucieux de venger l'affront du précédent conflit, vous allez débarquer dans tout ce bordel et rétablir l'ordre grâce à votre F18. Nom de Dieu, ça va chier dans les rizières, foi de John ! Bon, c'est bien joli, mais encore faudrait-il s'entraîner un chouille, histoire de briller un minimum en société. Allez hop, tentons un petit atterrissage sur un porte-avions. Bon. Approche correcte, je compense, un p'tit coup à gauche, voiiiilààààà, le meatball me confirme que je suis sur la bonne pente, ok, contact avec le pont... merde je m'arrête pas ! Le crochet, j'ai oublié ce putain de crochet ! Vite, remise des gaz avant que je ne finisse dans la flotte... Argh ! trop tard, ça le fait pas, tant pis je m'éjecte ! Ça commence bien.



Choisissez la gueule et le nom de votre pilote. Je vous préviens, il y en a des graves, de gueules.

"Euh chef, y a un p'tit problème avec l'avion..."

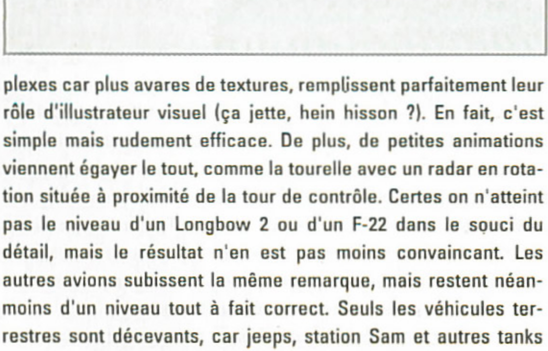
Je sais pas pourquoi, mais je sens que c'est pas gagné pour ma demande de promotion. Tant pis, de toute façon j'en ai quand je veux des F-18. Qu'est-ce que je disais déjà... Ah oui, que ça commencait bien. Eh ben oui, c'est le mot, car ce court extrait d'une vautre en direct est déjà suffisant pour constater l'ampleur des progrès effectués par les développeurs. Techniquement parlant, le soft reconnaît et utilise à merveille la 3Dfx, ce qui ne l'empêche pas de bien tourner sans cette dernière. L'animation est donc fluide, plutôt rapide, et installe le joueur dans un confort de vol tout à fait appréciable. D'ailleurs, on ne se lasse pas d'utiliser les vues extérieures à outrance pour admirer le spectacle qui est offert. Tiens, comme lorsque vous vous trouvez sur le taxiway, alors qu'en bout de piste vous voyez décoller un Awac suivi de près par d'autres F-18. Je vous ai collé la photo quelque part dans le coin, histoire d'illustrer un peu mon enthousiasme. Mais ce qui est le plus convaincant, c'est indiscutablement le graphisme, tout simplement superbe. La modélisation du F-18 et la qualité de ses textures sont tout bonnement impressionnantes. Sans parler des bâtiments au sol qui, bien qu'un peu moins com-



Bon, autant vous dire que cette approche va mal se terminer.

L'animation est fluide, plutôt rapide, et installe le joueur dans un confort de vol tout à fait appréciable.

Bon, la tour de contrôle vient de donner l'autorisation de décoller. Méfiance, ils sont complètement bourrés, les contrôleurs. ▼



▲ Voilà, c'est celle-là la photo dont je parle dans le test. Bougez plus, vous y êtes.



Les bonnes résolutions de F/A 18 Korea

▲ 640x480. Cela tourne très bien sur une machine aujourd'hui moyenne, comme le P166. Mais adieu les textures !

▲ 800x600 et 1024x768. Fluide sur un Pentium 200MMX. Le 1027x768 est pratiquement aussi rapide.

▲ 3Dfx en natif. C'est du tout bon, aucun problème. C'est superbe.

▲ 3Dfx, mais ce n'est apparemment pas du natif. Néanmoins cela tourne tout aussi bien.

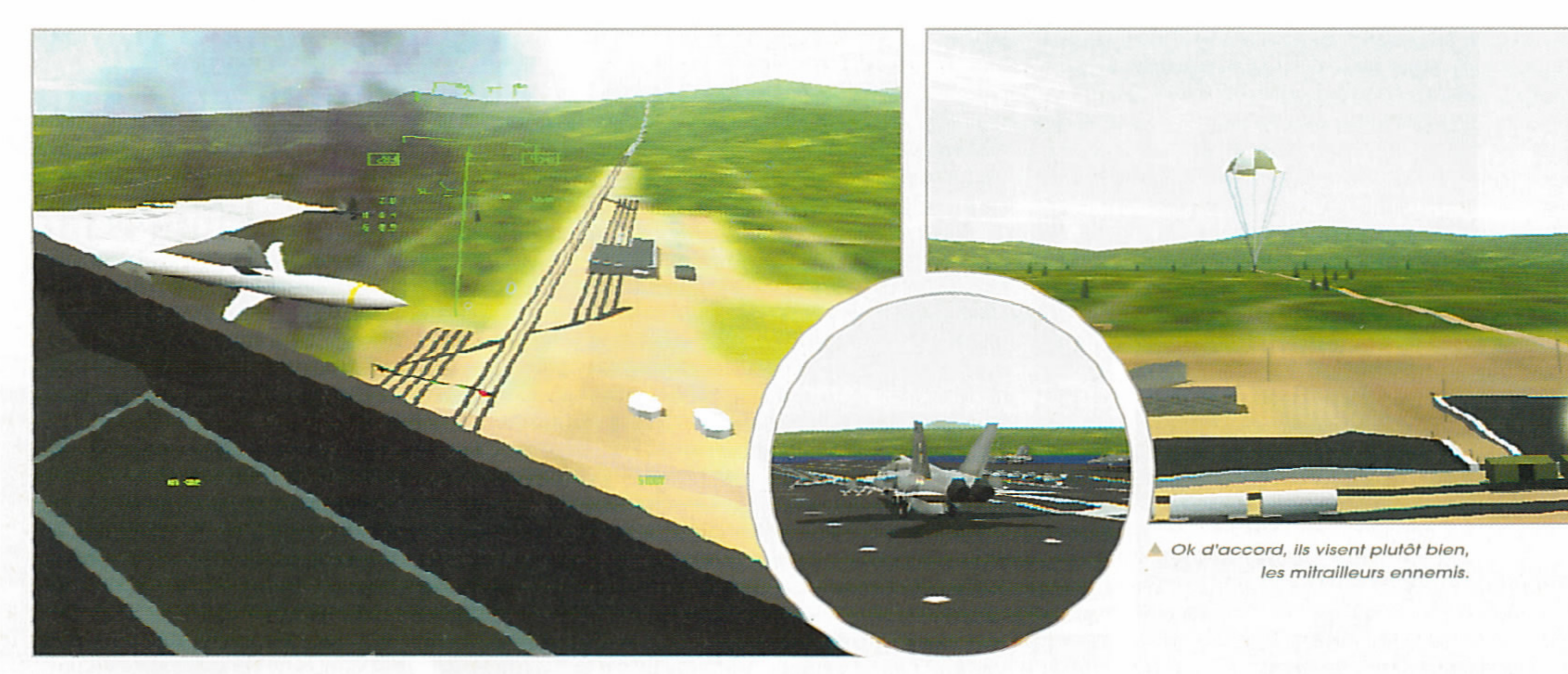
plexes car plus avares de textures, remplissent parfaitement leur rôle d'illustrateur visuel (ça jette, hein hisson ?). En fait, c'est simple mais rudement efficace. De plus, de petites animations viennent égayer le tout, comme la tourelle avec un radar en rotation située à proximité de la tour de contrôle. Certes on n'atteint pas le niveau d'un Longbow 2 ou d'un F-22 dans le souci du détail, mais le résultat n'en est pas moins convaincant. Les autres avions subissent la même remarque, mais restent néanmoins d'un niveau tout à fait correct. Seuls les véhicules terrestres sont décevants, car jeeps, station Sam et autres tanks sont pour la plupart dénués de textures. Sans 3Dfx, le tout est bien évidemment moins beau, car cette fois c'est l'ensemble des objets 3D qui est privé de textures. Mais le moteur 3D conserve cependant le mérite de très bien tourner en 1024x768 sur un Pentium 200MMX : c'est toujours ça de gagné.



▲ Un panel d'instrumentations classique, mais complet, mais classique, mais complet.

Un bon gars, ce F-18 !

Le modèle de vol s'inscrit dans la moyenne des autres simulateurs, sans atteindre la qualité de celui d'A-10 Cuba, qui reste pour moi (et pour Bob également, le spécialiste en la matière) la référence. On a ainsi un peu de mal à ressentir les arrondis ou les décrochages, et l'utilisation des palonniers engendre parfois des réactions bizarres, principalement au clavier. En fait, le F-18 nécessite un pilotage fin et n'apprécie pas beaucoup les sollicitations brutales du manche. Mais bon, on va dire que cela doit faire partie du charme de l'appareil. Tiens, pendant que j'y pense, l'atterrissage en catastrophe sur le ventre est possible, de même que l'amérissage. C'est toujours bon à savoir. De plus, l'éjection est plutôt réussie, ce qui ne gâche rien. En ce qui concerne l'avionique, rien à dire, excepté qu'elle se révèle assez simpliste en regard des dernières stars de l'aéronautique militaire. Trois MFD sont là pour afficher les radars air-air et air-sol, le rapport des avaries, le contrôle des moteurs et le statut des points d'emport. Le reste des instruments regroupe divers témoins, altimètres analogiques et autre HUD, bref, rien qui ne soit réellement inconnu du pilote de base. À propos des armes, celles à votre disposition vont des classiques bombes MK aux missiles à guidage laser Maverick, en passant par les incontournables AIM-quelque chose pour les combats air-air. Il vous arrivera même d'avoir à larguer une bombe B-57, nucléaire de son état, ou bien des bombes à fragmentation dédiées au charcutage de troupes terrestres. En tout, ce sont donc dix-huit bagages différents que vous pourrez accrocher sous vos ailes, histoire de remplir moult missions. Ces dernières se déroulent aussi bien de jour que de nuit, ce qui donnera lieu à de magnifiques crépuscules ou à des levers de lune pendant l'accomplissement de votre devoir. Pour le reste, vous devrez bombarder des infrastructures ferroviaires, protéger un convoi de B-52, détruire divers sites industriels, défendre votre base contre une attaque surprise, etc. Cependant, la campagne n'étant pas dynamique, votre réussite ou votre échec ne changeront pas grand-chose à l'histoire. Pas de grosse surprise à ce niveau donc, mais le boulot



Ok d'accord, ils visent plutôt bien, les mitrailleurs ennemis.

TIPS TECHNIQUE
Si vous jouez au clavier, éloignez la souris de quelques dizaines de mètres pour éviter de fâcheuses interférences de contrôle.

Nom de Dieu, ça va chier dans les rizières, foi de John !

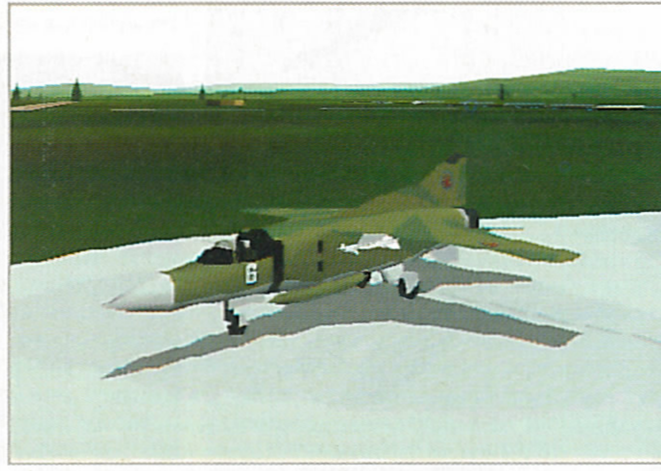
que l'on demande à un pilote de chasse ne peut pas vraiment sortir du classique "combat aérien, bombardement". À noter toutefois la présence d'un éditeur de missions, plutôt simple à mettre en œuvre, qui vous permettra de créer des missions inédites. Sans grand intérêt (à mon goût) pour les missions solo, il ne sera malheureusement pas possible de les utiliser pour le mode multijoueur. Dommage, cela aurait été un bon point pour la durée de vie. Par contre, vous pourrez enregistrer toutes vos missions et vous les rebalancer pour le souvenir ou pour la frime d'une action d'éclat. Ça, c'est super cool. Que ouais alors.

De l'étripage à quatre, c'est plus rigolo

Vous pourrez vous fighter jusqu'à quatre simultanément grâce à une liaison locale IPX, modem, ou TCP/IP via Internet. Six missions ont été spécialement programmées pour l'occasion, séparant la plupart du temps les joueurs en deux camps : les rouges et les bleus. Ainsi les rouges devront défendre des bâtiments ou des avions amis contre les bleus, ou tout simplement se battre à mort simplement dans le but de faire un score maximum. Un mode deathmatch est bien entendu présent, et là c'est chacun pour soi. Jusqu'à maintenant, F/A 18 s'avère donc être un bon simulateur, mais malheureusement il possède quelques défauts. Défauts qui, je le pense, n'auraient pourtant pas été très compliqués à évincer. Tout d'abord il faut citer une intelligence artificielle faiblarde, ce qui englobe aussi bien le comportement des avions que les communications radio. Imaginez-vous au bord de la piste, sur la taxiway, alors que vous demandez l'autorisation de décollage à la tour de contrôle. L'autorisation reçue, vous vous avancez sur la piste, confiant dans les compétences du contrôleur, et là, paf ! un avion se pose juste devant votre nez ! Un poil de maverick en plus, et c'était l'explosion. Les communications avec le sol ne semblent donc être là que pour faire joli. Bon, vous avez évité la catastrophe et vous continuez à avancer pour vous aligner sur la piste. Pour une raison quelconque, vous décidez de prendre un peu votre temps et vous ne décollez pas tout de suite. Et repaf, l'appareil qui vous suivait tente quand même de décoller, et là, c'est le drame. De plus, suivant les cas, un appareil peut très bien exploser sans que l'autre ait aucun dégât, ce qui est quand même un peu strange. Et d'un.

Attendez, c'est pas fini, y en a d'autres

Comme il se doit, F/A 18 propose un cockpit virtuel fort mignon, dans lequel on peut bien évidemment regarder dans tous les sens. Fort bien. Mais apparemment, les graphistes ont oublié de mettre des textures sur les flancs du cockpit : autant le tableau de bord central est présent, autant les bords sont dépourvus de textures. De plus, le tableau de bord avant, là où s'affichent les MFD, n'est pas plus actif qu'un cocker mort écrasé par une moto. C'est-à-dire que les écrans sont noirs, comme éteints, les informations des MFD s'affichant alors en incrustation sur l'écran. Ça fait un peu boulot inachevé, c'est con. Pour le reste, on peut pinailler sur des reliefs trop angulaires, des arbres apparaissant un peu au dernier moment, ou encore sur la difficulté d'un contrôle précis de l'appareil au clavier. Ah justement, j'allais oublier. Un truc plus que lourd de chez gonflant : si vous décidez de jouer au clavier, vous serez en même temps obligé de valider le contrôle de la souris. Jusque-là pas de blèmes, sauf lorsque vous bougez celle-ci par inadvertance (avec le coude par exemple), ce qui vous fout en l'air une subtile approche d'atterrissage ou même de bombardement. Z'auraient quand même pu la désactiver, cette conne. Surtout que piloter avec la souris est infaisable.



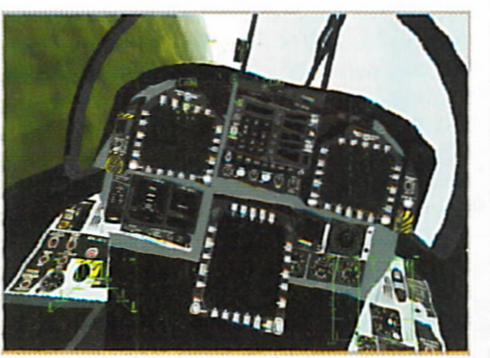
Les appareils ennemis sont moins beaux que le vôtre, mais pas de beaucoup.

TIPS TECHNIQUE

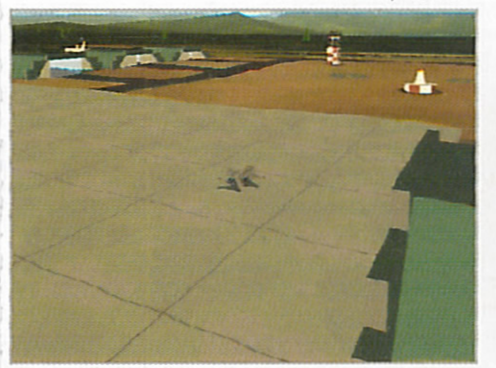
Évitez d'être trop brusque sur les commandes, il est du genre à se vexer facilement, le F/A 18.

REMARQUES

Bien que la 3Dfx soit à l'honneur, le jeu tourne tout aussi bien sans... mais dénué de textures !



▲ *Outre le fait que là ça sent mauvais pour mon avenir, notez le fait que les instruments ne sont pas actifs dans le cockpit virtuel.*

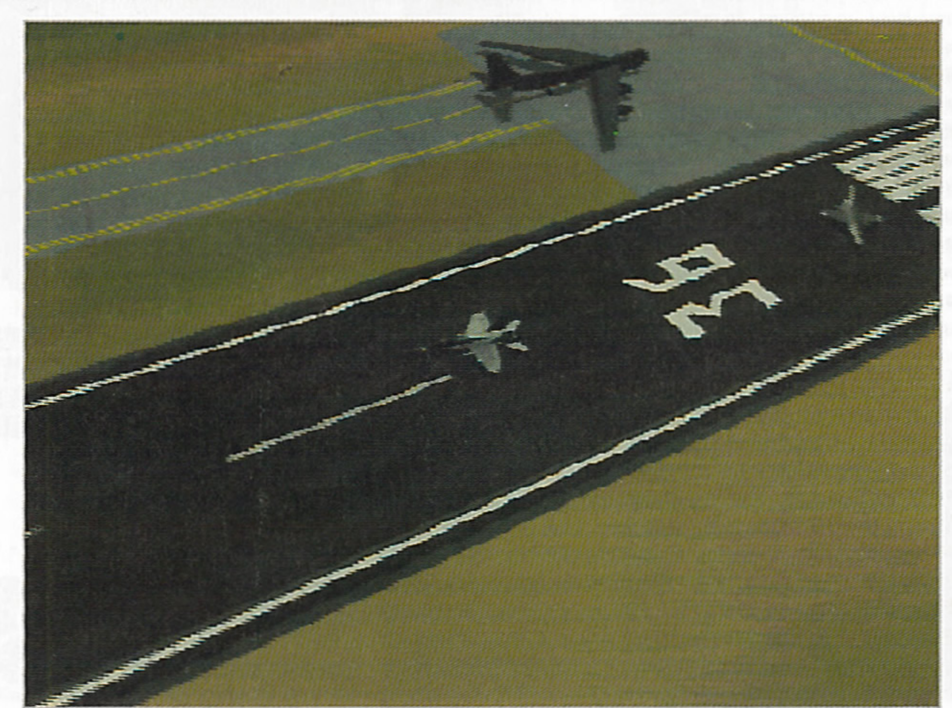


En fait, c'est bien simple...

Oui, c'est bien simple. En fait, F/A 18 "bénéficie" d'une interface générale vieillotte, qui fait un brin tache comparée à la qualité générale du soft. Deux exemples qui vous situent bien les choses. Si vous avez le malheur de lancer le jeu alors que vous n'êtes pas en 640x480, tous les menus seront dans une fenêtre d'une taille ridicule, comme si le jeu ne pouvait pas switcher la résolution tout seul. Autre détail révélateur, alors que tous les autres jeux proposent d'installer DirectX 5, c'est DirectX 3 qui est ici proposé à l'utilisateur au moment de l'installation. Du coup, pas de reconnaissance du joystick Force Feedback, pour ne citer que l'inconvénient le plus flagrant. Mais malgré tout cet excès de comédons et autres points noirs, F/A 18 est un soft attachant qui, bien qu'inférieur à une simu de la trempe de F-22 ADF, n'en est pas moins tout à fait distrayant. De plus, étant moins gourmand en temps machine et en temps d'apprentissage, il s'avère nettement plus accessible que ce dernier. D'ailleurs j'y retourne, c'est pour vous dire. Nan passque là, il est quand même trois heures du mat', mine de rien. Et bah au lieu de rentrer chez moi, comme un type normal, non, faut que je le relance le truc. Comme si j'en avais pas eu assez. Pffff... J'vous jure, faut vraiment pas être clair quand même.

Fishbone





La campagne n'étant pas dynamique, votre réussite ou votre échec ne changera pas grand-chose à l'histoire.



▲ *Ok d'accord, ils visent plutôt bien, les mitrailleurs ennemis.*

▼ *Je ne me lasse pas des levers de soleil, superbes.*



- \+ Un moteur 3D qui en veut, même sans 3Dfx.
- \+ Un appareil superbe sous 3Dfx.
- \+ Un panel de missions plutôt variées.
- \+ Le mode multijoueur.
- \- Une intelligence artificielle faiblarde.
- \- L'interface générale vieillotte.
- \- Pas de reconnaissance du Force Feedback.

EN DEUX MOTS

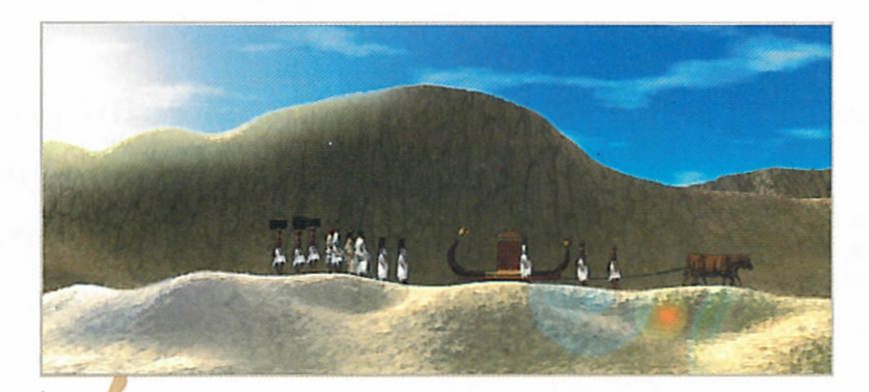
Un bon simulateur, divertissant et beau, malgré quelques défauts frappant principalement l'intelligence artificielle.



Test



■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO DE RAM ■ EDITEUR CRYO ■ DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1



Égypte propose un voyage fort instructif aux joueurs curieux. Dommage que cette escapade soit si "grand public" et linéaire.

Égypte 1156 av. J.-C.

Aventure culturelle pour tout joueur - PC & Mac CD-Rom



▲ *Pour connaître la teneur de la lettre, vous allez devoir tout au long du jeu rassembler les indices dispersés dans les décors des tombeaux et les dessins des objets. On tient absolument à ce que vous admiriez la grandeur de l'Égypte.*

▲ *Le village avant et après. La reconstitution s'est basée sur les ruines existantes et les recherches des scientifiques.*

Après un jeu sur Versailles contant les grandeurs et les misères de la Cour, le grand public attendait un nouveau soft à thème culturel. L'Égypte, de par son histoire prestigieuse, ses archives bien fournies et les nombreuses traces encore existantes de son ancienne civilisation, se prête fort bien à l'exercice. Aussi Cryo a-t-il entrepris, en partenariat avec les Musées nationaux, de créer un produit qui saurait bien instruire les gens sur les us et coutumes de l'Égypte ancienne.

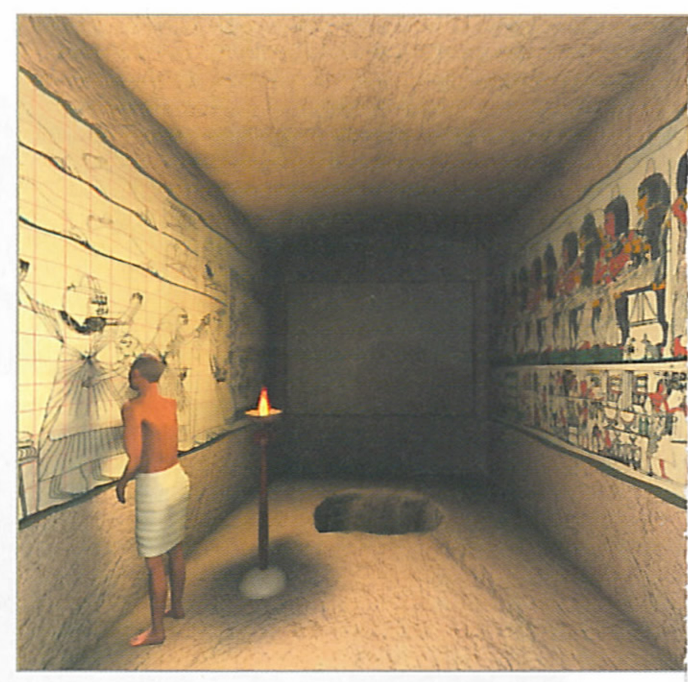
Le scénario reste classique, comme celui de Versailles. Pour sauver son père, un jeune scribe se lance sur la trace de pilleurs de tombes. L'enquête se prête parfaitement à une visite des sites de la région thébaine et de la Vallée des Rois. Le périple débute par un panorama sur les rives du Nil, où vous choisissez votre premier lieu d'investigation. Enfin, le choix est plutôt facultatif car pour commencer votre enquête, vous ne pouvez vous rendre qu'à une seule tombe. En cherchant des indices sur les voleurs, vous découvrez les trésors d'une société ultra-réglementée. Un à un, tous les lieux vous seront accessibles, sans possibilité de revenir vers les sites déjà visités. L'aventure est donc linéaire mais, pour satisfaire ceux qui préfèrent jouer les touristes, un mode Visite autorise des allers-retours continuels.

Comme dans Versailles, on retrouve l'accès durant le jeu à une documentation complète. Le même moteur est d'ailleurs utilisé, avec quelques améliorations, en ce qui concerne le mouvement des lèvres des personnages. En dehors des séquences cinématiques, ils ne remueront d'ailleurs que les lèvres. Le système ne nous est pas inconnu, il était déjà utilisé dans Atlantis. On ne peut pas dire qu'en dehors de la construction virtuelle des bâtiments, la programmation ait beaucoup évolué. Certes, la qualité graphique et musicale est, comme d'habitude, très bonne mais à voir le même système recyclé, régulièrement, on se lasse.

Bref, l'intérêt culturel de ce soft est loin d'être négligeable, mais on reste sur sa faim, car le sujet est tellement riche que l'on s'attendait un scénario plus fouillé, plus tortueux.

Kika





- \+ La conservation à demeure de morceaux d'Égypte.
- \- L'intrigue, un peu pauvre.
- \- La linéarité assommante.
- \- Le manque chronique d'originalité.

EN DEUX MOTS

Cryo reprend un moteur bien rodé pour nous entraîner dans un voyage égyptien fort documenté. La linéarité du jeu et son côté déjà vu en font un produit intéressant pour les joueurs occasionnels.



OFFREZ-VOUS joystick

+ un jeu au choix

DARK OMEN OU ULTIMATE RACE

11 numéros de Joystick	418 F
+ le jeu "DARK OMEN" sur PC	349 F
Soit un total de	~~767~~ F

Pour vous, 499 F seulement soit 268 F d'économie !

11 numéros de Joystick	418 F
+ le jeu "ULTIMATE RACE" sur PC	249 F
Soit un total de	~~667~~ F

Pour vous, 449 F seulement soit 218 F d'économie !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

ST225

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu de mon choix,

1☐ **DARK OMEN**
au prix de 499 F
au lieu de 767 F,
soit 268 F d'économie.



2☐ **ULTIMATE RACE**
au prix de 449 F
au lieu de 667 F,
soit 218 F d'économie.



Voici mes coordonnées :
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : ....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
Ordinateur : .... Pseudo* : ....
(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire

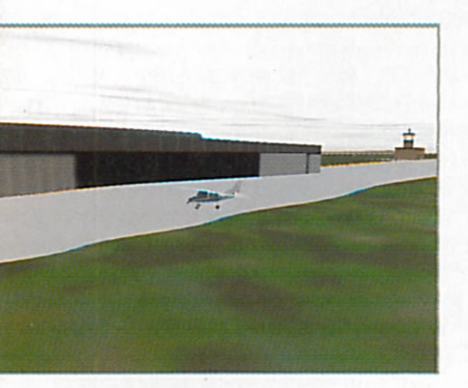
Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n[os] de JOYSTICK au prix unitaire de 38 F, le jeu Dark Omen 349 F et le jeu Ultimate Race pour 249 F (+13 F de frais d'emballage et de port).
Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



Déjà connu pour ses scénarios consacrés à Venise et Tokyo, Lago revient avec une histoire sympathique, même si l'on regrette la simplicité du relief.

Scénario Italie 98

Addenda FS98 Montagnes FS98 - Pilotes virtuels - PC CD-ROM

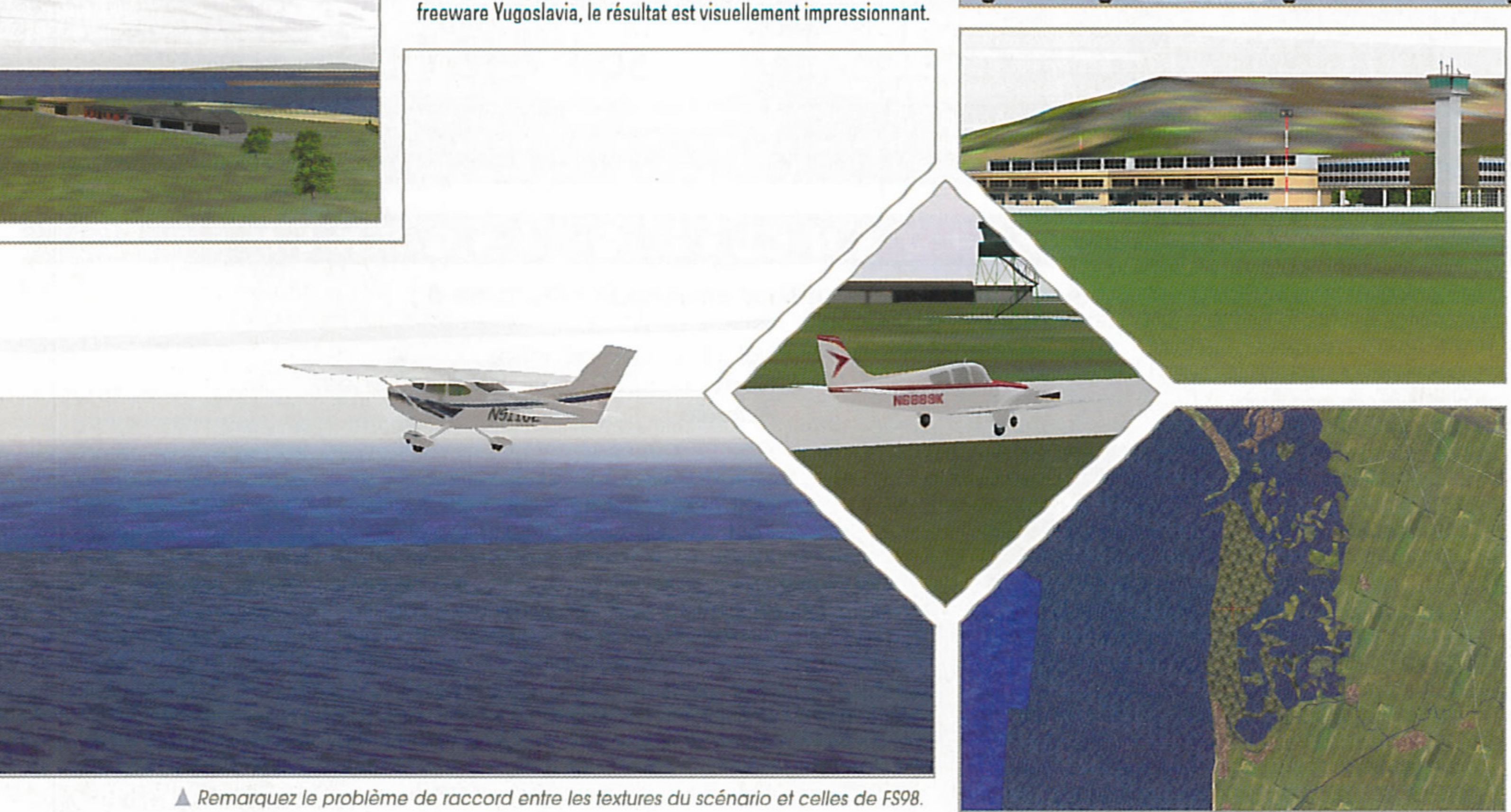


Même si les sites Internet consacrés à FS regorgent de scénarios de mieux en mieux conçus, un produit tel que celui-ci est toujours bon à prendre. Dans l'univers de notre simulateur de vol préféré, voler en Europe n'est pas chose courante. Il faut dire que Lago n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'on doit déjà à cet éditeur un excellent scénario consacré à Venise. D'ailleurs, admirez l'habile transition, Italie 98 est compatible avec le Venise en question.

Les textures, plutôt sympathiques, ne semblent hélas pas prendre en compte la différence entre les saisons. Excepté quelques névés sur les reliefs, pas beaucoup de neige dans le coin. C'est d'autant plus dommage, qu'il n'est pas bien compliqué de transcrire en niveau de blancs les couleurs d'une texture.

En ce qui concerne le terrain de jeu, en revanche, Lago a vu les choses en grand : 300 000 km² et surtout des aéroports particulièrement bien détaillés. Les terminaux sont représentés et, même si l'on regrette qu'ils ne soient pas actifs comme dans le freeware Yugoslavia, le résultat est visuellement impressionnant.





▲ *Remarquez le problème de raccord entre les textures du scénario et celles de FS98.*

300 00 km² de terrain de jeu!

▲ Le marquage au sol est impressionnant, même s'il n'égale pas celui de Flight Unlimited II.

▲ 120 monuments sont représentés dans ce scénario. L'avion montré ici, un Howard DGA, n'est pas présent dans ce CD (www.flightsim.com).

REMARQUE
Compatible avec FS 95

▲ L'éclairage des pistes est vraiment exceptionnel.

Marquage au sol

Bonne idée, le marquage au sol des pistes est plus proche de la réalité et, comme il se doit, l'éclairage de certains aéroports est tout bonnement superbe à la nuit tombée.

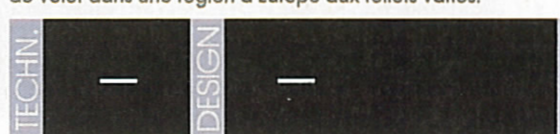
Côté reliefs, hélas, FS98 démontre une fois de plus combien son moteur est vieux et dépassé. Les montagnes, posées comme de gros tas de machin à facettes, surgissent comme des champignons fractals sur une plaine tirée au cordeau. Brrr, on regrette décidément le superbe Tahiti Scenery qui prouve qu'en faisant un peu d'effort, en l'occurrence en programmant, on peut réussir à contourner l'obstacle. Heureusement, d'autres gadgets visuels rendent ce scénario digne d'intérêt : 120 monuments sont représentés, ce qui permet d'agrémenter les vols VFR et donne un but à l'exploration de l'Italie. Au programme, la basilique Saint-Pierre de Rome, le Colisée, Pise, le dôme de Milan, etc.

Au final, voilà un addenda qui, sans être parfait, vous permettra de découvrir une région intéressante. À noter que le produit final comportera les cartes de l'Italie ainsi que les approches des aéroports.

Moulinex

+ Compatible avec Venise
+ Lumières et aéroports détaillés
− La mer n'est pas "raccord"
− Montagnes FS98

EN DEUX MOTS
Un scénario intéressant et bien conçu, d'autant qu'il permet de voler dans une région d'Europe aux reliefs variés.

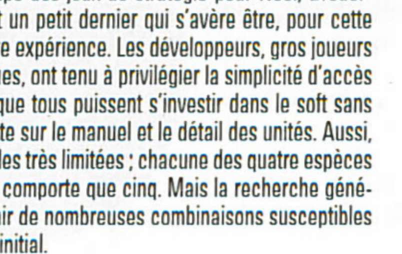




Difficile de sortir un jeu après les gros morceaux de l'an dernier sans prendre de risques. La jeune équipe de Red Orb n'a pas froid aux yeux.

Warbreeds

Stratégie en temps réel pour tout joueur - PC CD-Rom



Après le tir groupé des jeux de stratégie pour Noël, Broderbund nous sort un petit dernier qui s'avère être, pour cette société, une première expérience. Les développeurs, gros joueurs à leurs heures perdues, ont tenu à privilégier la simplicité d'accès à leur produit pour que tous puissent s'investir dans le soft sans trop se prendre la tête sur le manuel et le détail des unités. Aussi, ici, les unités sont-elles très limitées ; chacune des quatre espèces qui s'affrontent n'en comporte que cinq. Mais la recherche génétique permet d'obtenir de nombreuses combinaisons susceptibles d'enrichir le cheptel initial.

Les derniers upgrades permettent d'utiliser des missiles et de télétransporter vos troupes.



De la manipulation génétique

Pivot principal du jeu, le génie génétique offre une ligne d'évolution issue d'une histoire tourmentée. Car les espèces sont nées d'animaux dont les gènes ont été bricolés par un peuple ancien détruit par sa dernière création (un scénario futuriste à prendre en compte pour notre avenir ? Ou un scénario tordu de plus ? Les deux sûrement). Comme dans toute recherche génétique qui se respecte, l'apport de gènes étrangers permet de donner un coup de pouce à l'évolution. Non, vous n'assistez pas à des croisements sexuels hors norme, tout se passe en éprouvette. D'une manière très romantique, on peut dire que vous cueillez vos bouts d'ADN, ici et là, sur les corps défunts de vos ennemis. Votre panier de ménagère est remplacé par une translation directe aux centres de récolte qui servent aussi de laboratoire de recherche. Après une certaine quantité de matériel génétique réuni, vous découvrez de nouvelles unités et constructions, mais aussi de nouveaux accessoires ; au nombre de vingt-deux, ils se combinent à volonté sur le corps de vos bestioles. Ainsi, même si la base reste la même, on arrive à créer de multiples variations qui font toute la richesse et l'intérêt du jeu. Explorer les différentes combinaisons ne peut que satisfaire les bidouilleurs que nous sommes.





Pour collecter les gènes, vous devez utiliser votre chaman et cliquer dans sa fenêtre d'actions.

Échanges interraciaux en période de guerre

Le fait d'être obligé d'attaquer pour récolter des gènes et évoluer limite considérablement les stratégies d'upgradage à toute vitesse. Fini les développements dans son coin, tout seul, à la

Les constructions se limitent à la zone desservie par une centrale d'énergie. Si vous désirez l'agrandir, il suffit de placer des relais. ▼



va-vite pour venir ensuite assommer le voisin qui subit régulièrement les assauts d'un autre. Nul ne peut plus rester impunément caché sans subir des retards dans sa modernisation. Je reconnais volontiers la démarche intelligente des développeurs, mais un nouveau risque se présente alors : celui de se faire attaquer par une horde de créatures de niveau un sans avoir pu complètement développer sa base. Mais bon, le but du jeu est de gagner et non d'atteindre un certain seuil de civilisation !

La production énergétique

L'apport d'énergie est géré par plantes interposées. Celles-ci transmettent l'énergie à la centrale. Il existe trois plantes différentes. Chacune d'elles produit plus ou moins d'énergie et est plus ou moins difficile à arracher. La dernière catégorie ne produit rien, mais elle occupe les zones favorables au développement des autres plantes. De là à planter et à ensemencer de mauvaises herbes dans le champ du voisin, il n'y a qu'un pas vite franchi.

De l'art de conduire ses troupes

Autant l'introduction de la génétique nous fait ouvrir grand les mirettes, autant le comportement des unités nous déçoit. Certes le degré d'agressivité à choisir configure la réaction aux attaques, mais n'offre aucun palliatif lorsque l'unité ne fait pas toute seule le tour d'un obstacle qui se trouve devant sa route. L'obligation d'insister un peu en cliquant sur le point d'arrivée ou de décomposer le chemin nuit gravement à l'intérêt du jeu, bien que l'on soit loin des problèmes qui peuvent se poser dans Ages of Empires. Enfin, la manipulation des unités est quand même largement simplifiée par l'attribution de touches à des fonctions comme la mise en formation, le déplacement en formation, le suivi automatique d'un chemin particulier pour n'en citer que quelques-unes.



De l'inexpérience de la jeunesse

Le résultat est fort honorable. Mais des points faibles existent. Le graphisme reste sommaire comparé à celui tout en relief et extrêmement fin de Total Annihilation. Les cartes sont peu nombreuses et aucun éditeur n'est présent. Bien que chaque unité produise un bruit personnel, la musique et les animations sonores ou visuelles font figure de parent pauvre. Ce jeu présente un potentiel indéniable, mais son enrobage est décevant.

kika

On s'aperçoit non sans un certain plaisir que les leçons données par les jeux précédents ont été retenues et intégrées.



▲ *Une encyclopédie pouvant intervenir lors d'une partie vous donne une description exacte des caractéristiques des armes, unités et bâtiments du jeu.*

- \+ Le bruitage des bestioles.
- \+ L'idée des mélanges d'ADN.
- − Le graphisme pauvre.
- − Les ratés de l'intelligence artificielle.

EN DEUX MOTS

Pour une première expérience, l'équipe de Broderbund nous fait un bon résumé des fonctions des gros jeux de stratégie sortis l'année dernière. Le graphisme et la musique ne savent pas exploiter la richesse du thème abordé et nous laissent sur notre faim.

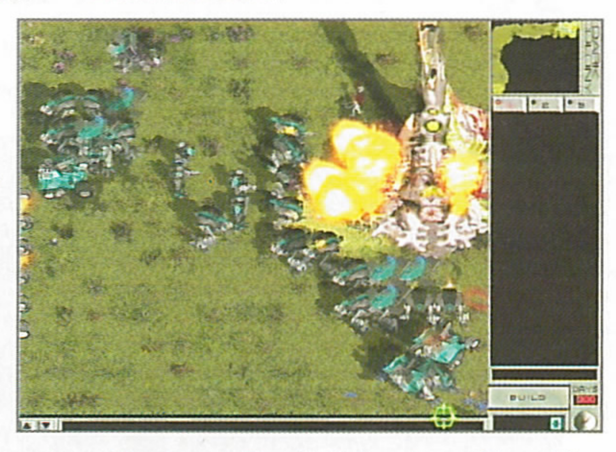


■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR ACCLAIM
■ DÉVELOPPEUR TAKE 2 ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Dark Colony

Scénario disk pour tout public - PC CD-Rom





Le temps passe plus vite pour certains jeux que pour d'autres... Trois mois après sa naissance, Dark Colony est déjà un vieillard. Il fallait s'y attendre, et comme je l'avais précisé dans le test à l'époque, c'était le jeu idéal pour se mettre en appétit en attendant Total Annihilation et Dark Reign. Maintenant qu'ils sont sortis et que nous en sommes à attendre Starcraft, j'ai carrément du mal à m'y recoller. Et cet add-on n'y change rien. Même si les missions sont très longues et difficiles, il ne s'agit pas - comme c'était le cas pour l'excellent Opération Survie (add-on à Alerte Rouge) - de véritables scénarios qui tireraient parti de chaque point de règle, utilisant chaque troupe au maximum, avec des événements et mettant le joueur dans des situations extrêmes mais dont il y a toujours un moyen intelligent de se sortir. Non, ici, ce sont juste huit nouvelles missions dans chaque camp, d'une difficulté incroyable, mais uniquement parce que l'ennemi est surnuméraire. C'est d'autant plus décevant que Dark Colony présente, dans sa version française, des problèmes en réseau (il utilise une version préhistorique de DirectX). Ce bug n'a pas été corrigé, c'était pourtant l'occasion rêvée.

monsieur pomme de terre

+ Très difficile dès la première mission (joueur moyen, s'abstenir).

- Un scénario disk bien léger pour un jeu dépassé.

EN DEUX MOTS

Seize nouvelles missions, huit pour les humains, huit pour les Martiens. C'est peu, même si ces scénarios sont d'une incroyable difficulté. Dark Colony est aujourd'hui un jeu dépassé, et cet add-on n'y changera rien.



BugRiders

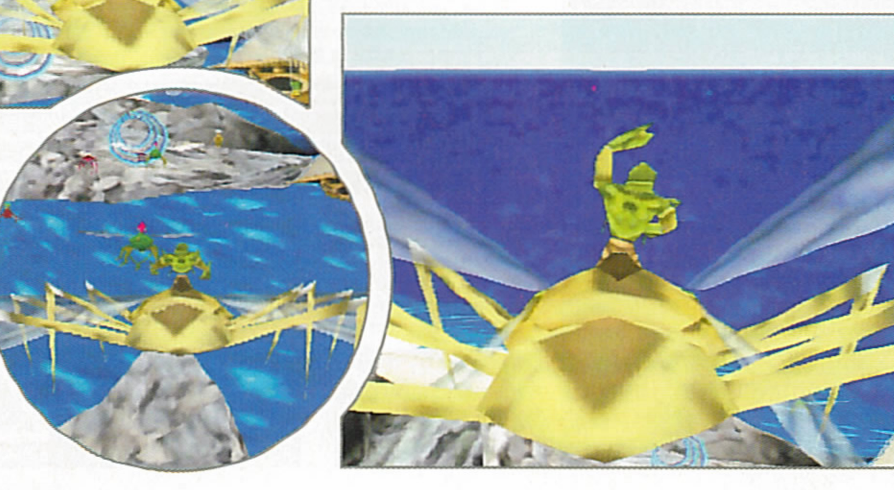
■ JOUABLE SUR PENTIUM 133 ■ EDITEUR GT INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR SPACE ■ TEXTE ET VOIX VF
■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

Course de libellules pour entomologistes - PC CD-Rom



Les fins de soirée... J'adore ces moments où les derniers survivants tentent de résister à la fatigue, dans le vague espoir de pouvoir s'accoupler. C'est le moment des discussions ineptes pour briller au milieu des bouteilles vides et des cendriers renversés. Quelqu'un lance un sujet : "Qu'est-ce que vous feriez si c'était la fin du monde ?" Les idées fusent mollement : du saut à l'élastique, un cambriolage, se taper la voisine de 102 ans. Il y a toujours un grumeau à l'imagination de bouillon-cube pour déclarer, très solennellement, qu'il ne ferait rien de spécial. "Moi je me taperais un mec", lâche Grégoire qui est bien le seul à ne pas avoir pigé qu'il est homo. Ça jette un long froid. Un pote me demande finalement : "Et tu testes quoi, en ce moment ?" BugRiders, une course de libellules en 3D. Tout le monde s'en fout, ils ont bien raison. Un jeu sans intérêt, que je n'achèterais pas même si c'était l'Apocalypse. La maîtresse de maison s'agite soudain : "Bon, personne pour m'aider à ranger ? Mais c'est pas vrai, y a quelqu'un qui a gerbé dans les apéricubes !" Alors il faut se rentrer.

monsieur pomme de terre



+ Une intro superbe...

- ...la suite gît dans les apéricubes.

EN DEUX MOTS

Une intro cinématique flamboyante, (du genre qui flambole), pour un jeu inexistant. Une course en 3D ratée, avec des pouvoirs inutiles et des tirs navrants. Raté sur console, raté sur PC. Raté, quoi !

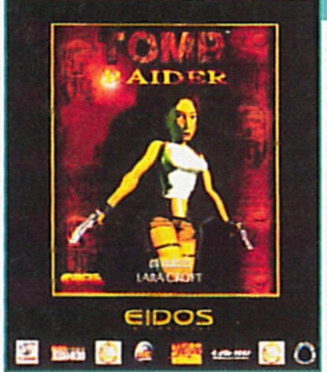


BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

PAR MATHILDE REMY

En avril, ne te découvre pas d'un fil. Ah mince, j'ai un mois d'avance sur ce coup-là. Faut dire qu'à toujours bosser en décalé, on finit par être un peu paumé. Bon, faisons le point : nous sommes aujourd'hui mardi 10 février. Donc j'écris pour le numéro de mars. Donc il suffit que je fasse ma petite sélection parmi les titres qui vont sortir en mars. Ça y est, je commence à m'y retrouver. Voyons maintenant ce qu'annoncent mes copains les éditeurs pour mars. Hmmm... poubelle... poubelle... Ah ! GT sort quelques bons titres fin mars. Fin mars, crotte. J'en parlerai plutôt dans le numéro d'avril. Ah ! Spycraft et Zork Nemesis chez Ubi Soft. Encore ? Ben oui, en solo cette fois-ci. Ah ! Eidos lance le 20 mars une nouvelle gamme budget. Ben pourquoi ? Elle était pas bien la Kixx ? Si, mais ils vont la passer à 49 francs et on n'y trouvera que des vieux, vraiment vieux titres. La nouvelle gamme va s'appeler "Premier Collection" et sera consacrée aux titres pas trop vieux, genre un ou deux ans, avec différents tarifs selon que le jeu est très bon ou moyennement bon. Pffff, va encore falloir jongler avec les prix. J'aimais bien le prix unique, moi.



TOMB RAIDER VERSION LONGUE

GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS, 149 F, PENTIUM 100 + CARTE 3D

À sa sortie, il y a un peu plus d'un an, Tomb Raider avait provoqué un tel engouement que je ne vois vraiment pas comment vous auriez pu passer à côté. Mais admettons. Vous étiez au service militaire, vous venez de vous acheter votre premier PC, vous sortez d'une longue cure de désintoxication... Bienvenue dans le monde de Lara Croft, Indiana Jones au féminin, Françoise Dolto des labyrinthes, héroïne des temps modernes et nouvelle effigie de la cyber culture aux yeux du grand public. Faut dire qu'avec son petit short, sa paire de colts et son 90 D bien moulé, elle en jette la Lara. J'en connais qui ne "jouent" à Tomb Raider que pour le plaisir de la voir évoluer... Mais Tomb Raider est avant tout un excellent jeu d'aventure-action, riche, passionnant, difficile à lâcher, et servi par un design superbe et un très bon moteur 3D, supporté par toutes les cartes 3D du marché. Au jeu original, Eidos a ajouté dans cette version quatre nouveaux niveaux, un screen saver, un fond d'écran et un calendrier électronique 1998.

ZORK NEMESIS

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F, PENTIUM 75

Avoir ses bureaux à Hollywood, ça a parfois du bon : pour Zork Nemesis, Activision a pioché dans le vivier du cinéma pour recruter scénariste, directeur artistique et réalisateur pour les séquences vidéo. Au final, on gagne une aventure exceptionnelle. L'univers, très lourd, très sombre, à la croisée du fantastique et de l'ésotérique, est largement inspiré de la série des Zork. Durée de vie, difficulté progressive, intrigue passionnante et décors absolument somptueux, tout est là.



SPYCRAFT

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F (3 CD), PENTIUM 100

Référence du jeu d'aventure en vidéo, Spycraft vous fait plonger au cœur des plus sordides rouages de l'espionnage à haut niveau. Un cran au-dessus du Lancelot de la bibliothèque verte, quoi. Toutes les techniques de l'espionnage moderne sont à votre service et vous avez accès à une multitude de documents, de vidéos et d'appareils super sophistiqués. De quoi réveiller le rêve de l'agent secret qui sommeille en chacun de nous. Un jeu vraiment formidable.



MASTER OF ORION 2

GAMME POWER PLUS DE MICROPROSE, 99 F, PENTIUM 150

Voici un jeu de stratégie et de conquête de l'espace comme il en est sorti des dizaines avant lui : on choisit une des treize races disponibles, on fait des recherches technologiques, on explore, on colonise les planètes, on fait du commerce, on invente de nouvelles armes, de nouvelles défenses, et surtout, on se fout sur la gueule avec toutes ces merveilleuses trouvailles. Le concept est un peu dépassé mais la réalisation et l'interface sont excellentes. Un bon jeu, en somme, si vous possédez une bécane puissante. Sinon, ça raaaaaame.



THE LAST EXPRESS

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 149 F, PENTIUM 133

Aventure au charme suranné, The Last Express vous emmène au début du siècle à bord de l'Orient-Express, dans l'univers feutré de ce train mythique, où se retrouvaient espions et aventuriers de tout poil pour magouiller au calme. Malgré des dialogues succincts et peu interactifs, le voyage est prenant : ambiance cosmopolite, personnages attachants, interface discrète et agréable, intrigue bien ficelée et graphisme superbe... Laissez le charme agir.

NetNe

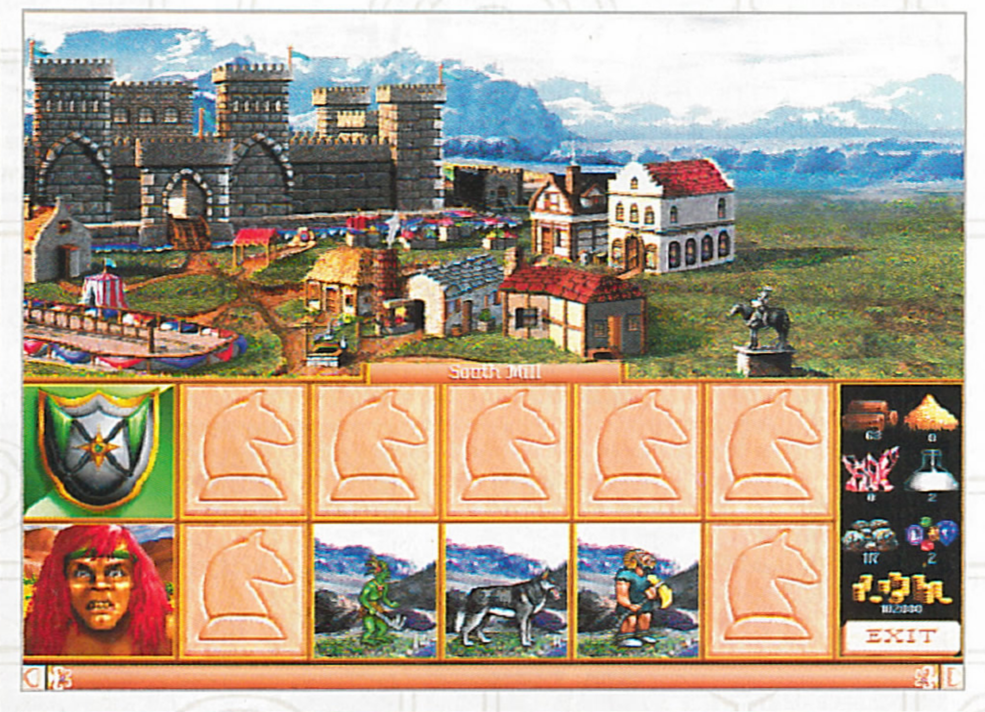
Des investisseurs, des utilitaires et un serveur parallèle pour Ultima Online, un add-on pour T.A., de nouvelles cartes pour Heroes, une réussite pour Dark Reign, une bidouille spéciale Quake 2, un tournoi pour Warcraft, des telex à profusion... et un raton-laveur.

IANSOLO

LES CARTOGRAPHES DU NOUVEAU MONDE

Le premier concours de cartes pour "Heroes of Might and Magic 2", "Les Cartographes du Nouveau Monde", s'est achevé le mois dernier. Les thèmes étaient : Le Barbare et/ou Noël. Le vainqueur a été Phraid avec sa carte "Beethleem". Comme Joystick était parrain de ce concours, nous avons mis la carte sur le CD de ce mois-ci. Les fans de Heroes pourront la trouver dans le répertoire Win95/Jeux. Et puis tant qu'on y est, on vous a aussi mis 25 autres cartes en français récupérées sur les sites de Dragon et Fred22 :
http://www.home.ch/~spaw2069
http://www.mygale.org/04/homm2
Les nouveaux thèmes pour le futur concours sont la nécromancie et les conflits célèbres.







DARK REIGN IN FRENCH

A en croire les ruptures de stock chez les revendeurs, le jeu de stratégie temps réel d'Activision vous a bien plu. Pour télécharger le patch et de nouvelles cartes sur un site entièrement en français, vous pouvez vous propulser à l'adresse suivante, qui pointe aussi sur d'autres sites frenchy avec de nouvelles unités, des trainers...
http://univ-reims.fr/~ bouleau/DarkReign/
et http://www.mygale.org/06/online/index2.html

TELEX

Le 20 février a eu lieu l'inauguration officielle d'une nouvelle salle de jeu en réseau à Conflans-Ste-Honorine (78) près de Pontoise :
Inter@ctive
23, rue Auguste-Romagné
78700 Conflans-Ste-Honorine
Tél. : 01 39 19 10 23 - Fax: 01 39 19 10 24
E-mail: interactive@hol.fr

WS





QUAKE 2 EN RÉSEAU LOCAL

Glané sur le forum de Joy, une bidouille de gseb pour jouer à Quake2 sur un réseau local IPX. Ouvrez les propriétés réseau, allez dans le protocole IPX de votre carte réseau Ethernet. Dans l'onglet avancé, choisissez Ethernet 802.3 comme type de trame. Rebootez, lancez Quake2 en multijoueur. Ça marche ! Voilà, en le remerciant.

TELEX

Pour ceux qui auraient des problèmes pour configurer leur réseau local IPX, une adresse : http://www.mygale.org/00/beaumois/

LAST TRAIN FOR WARCRAFT2

Les 7 et 8 mars, la LFJR, la GSJR et la GA organisent le dernier grand tournoi de Warcraft2. Il aura lieu à Paris dans les deux salles de l'ASJR. Il y aura des joueurs venus des quatre coins de France et aussi d'Europe (Belgique, Suisse, Bulgarie...). Nous attendons environ 60 personnes (voire plus si nous arrivons à faire un peu de pub par le biais de votre magazine... ah, zut, je recopie le mail, là...) Bref, pour vous inscrire à ce tournoi ou pour contacter les (sympathiques) associations susnommées :

tournoi : http://www.mygale.org/~garmee/euro.html
LFJR : http://lfjr.club-internet.fr
GSJR : http://www.overgames.com/gsjr
la page web de Sinclair (qui nous a envoyé le mail) :
http://www.mygale.org/~kiestki



TELEX

Mister Apork nous a contactés pour passer une annonce au sujet de son clan qui n'est même plus sa guilde, mais c'est de la ligue de Jedi Knight dont il veut parler et qui regroupe plus de six guildes au : http://www.mygale.org/05/sith/
Même si vous ne vous intéressez pas à JK, jetez-y un œil, cela vaut le coup (surtout les fautes d'orthographe... c'est pas grave, gars Apok, ça se soigne).





VILLAGE CHERCHE INVESTISSEURS

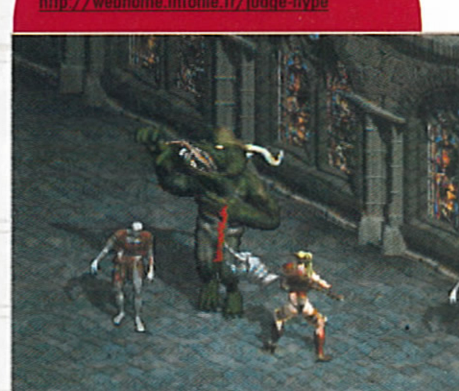
On recherche des investisseurs pour construire un village francophone dans le monde d'Ultima Online. Profitant des nouvelles règles de la version finale du jeu permettant d'acquérir (à prix exorbitant) ou de faire construire des bâtiments à l'emplacement désiré, un Français a eu l'idée de lancer une souscription publique sur sa homepage Internet afin que ce petit havre de paix puisse s'édifier. Le village compte s'élever maison par maison, commerce par commerce et bâtiment par bâtiment. Pour l'instant, le premier projet architectural est d'élever une forge, le montant des fonds collectés jusqu'à maintenant avoisine le néant total. Le webmaster ne perd pas espoir, mais l'emplacement choisi ne paraît guère propice à générer la paix mondiale. La zone choisie est à proximité de plusieurs donjons et au croisement d'une route se transformant le week-end en autoroute de PK à péages. On souhaite bonne chance aux futurs habitants et on précise qu'ils devront avoir l'esprit pionnier.
Tout se trouve à l'adresse suivante :
http://www.chez.com/uol/esperance/

ULTIMA OFFLINE

Pour les joueurs qui jouent à Ultima Online et qui sont pris en permanence dans une Zone de Lag, il est toujours possible de se rabattre sur les serveurs UOX3 d'Ultima Offline. D'ailleurs, de tout nouveaux prototypes viennent de voir le jour mais ils sont toujours aussi difficiles à faire tourner par les profanes. Mais sur le site de http://uox.warlords.com/files.html, on peut aussi trouver d'autres utilitaires bien sympatoches comme Uomap.exe ainsi que son code source.

TELEX

Un site sur Diablo en françois dans le Web avec des infos sur Diablo II :
http://webhome.infonie.fr/judge-hype



DES NOUVEAUX SERVEURS ULTIMA ONLINE PIRATES ?

Après les softs émulant des serveurs d'Ultima Online en mode Offline, un gars, plus éclairé que les autres, a décidé tout simplement de monter son serveur parallèle mais ouvert à tous. Le système serveur qu'il a développé est tiré de celui d'Ultima Online, mais contrairement aux autres essais effectués dans le passé et dans le présent, il pourra supporter un grand nombre de joueurs sans lag, à savoir entre 250 et 300 connectés. Mais alors, est-ce du piratage ? Pas vraiment d'après l'auteur, qui a été contacté par Origin : les relations apparaîtraient de prime abord comme cordiales et pouvant même mener à des accords. Bien entendu, il ne sera pas question de rendre le jeu gratuit (sinon papy Garriott ferait la tronche grave), mais plutôt de n'accepter que les joueurs ayant payé leur cotisation de 10 dollars à Origin. L'intérêt du truc c'est qu'on pourrait facilement, sur ce type de serveur, contrôler les mauvais garçons, ainsi que les bugs. L'autre intérêt est que le jeu profitera d'une interface connue où de nouvelles règles pourront être établies. On en trouve d'ailleurs la liste préliminaire sur le site. Le serveur tourne sous Unix, et les inscriptions sont ouvertes. On trouvera tout cela au :
http://www.warzone.com/~uor/

The server is currently:
DOWN
The current server address is:
not known at this time

TELEX

Le NiD de VipeR, un chouette site pour Quake2 en français avec des nouvelles maps, des liens, etc. Ça se passe au :
http://perso.wanadoo.fr/vip/

LE NOUVEAU TOTAL ANNIHILATION VA DÉBARQUER

Le premier add-on pour TA est annoncé. Il se nommera Core Contengency et il est plus que prometteur.
Core Contengency contiendra rien moins que 25 nouvelles missions, une trentaine de nouvelles cartes multijoueur (dont une carte de 128 mégas pour le Core), ainsi que le tant attendu éditeur de cartes ET de missions (qui permettra tout simplement de créer une campagne solo). On verra aussi apparaître de nouveaux mondes parmi lesquels des univers d'Acide, de Jungle ainsi que des zones urbaines. En corrélation avec la politique de Cavedog, on trouvera 75 nouvelles unités (dans lesquelles seront incluses celles déjà parues à ce jour sur Internet ou dans la presse). Unités auxquelles viendra s'ajouter un nouveau type d'armée et, plus mieux encore, de bâtiments submersibles. Bien entendu, ce jeu sera compatible avec tout ce qui a été fait pour Total Annihilation par le passé.
Le tout sortira début avril en même temps dans tout l'univers connu.

En attendant de voir apparaître tous ces beaux jeux mêlant action 3D et stratégie temps réel (Armor Command, Battlezone, Uprising… euh non, j'ai dit les beaux seulement), Total reste la référence stratégique. Alors, pourquoi se priver des petites nouveautés ?

IVAN LE FOU

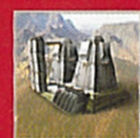
TOTAL ANNIHILATION
DE NOUVEAUX RENFORTS

Les semaines passent et les unités officielles se succèdent. Ce mois-ci, c'est double ration avec notamment la réparation d'une injustice flagrante : grâce aux équivalents Core des nouvelles unités flottantes de l'Arm (tourelle anti-aérienne et générateur de métal), le jeu se rééquilibre sur les cartes maritimes. Et même l'apparition d'un brouilleur radar naval laisse espérer un retour aux intentions de départ, à savoir un léger avantage pour le Core sur l'eau. Tout cela en attendant le premier add-on, qui promet monts et merveilles.

LES RENFORTS DE L'ARM



WARRIOR
Ce Kbot d'assaut coûte 196 en métal et 2 236 d'énergie et peut être construit par une usine de niveau 1. Assez rapide, bien armé, le Warrior peut être utile en complément des Pee Wee dans un rush fulgurant. Mais bon…



RÉACTEUR NUCLÉAIRE CAMOUFLABLE
Ce réacteur nucléaire est bien plus cher (5 420 de métal et 42 058 d'énergie) qu'un réacteur normal, mais il a l'intérêt de pouvoir devenir invisible, au prix il est vrai d'une forte consommation d'énergie. Une unité utile pour avoir des ressources moins vulnérables.



STINGRAY
Strict équivalent de la Thunderbolt du Core, il s'agit d'une tourelle flottante équipée de lasers lourds. Pas très rapide, elle est surtout efficace contre les unités navales. Elle demande 524 de métal et 5 796 d'énergie et un navire de construction.



Marky
Ce Kbot radar est construit par une usine avancée pour 95 de métal et 1152 d'énergie. Equivalent du Voyeur du Core, son utilité opérationnelle n'est pas prouvée.

LES RENFORTS DU CORE



FLOATING METAL MAKER
Voilà enfin l'équivalent pour le Core du Metal Maker NS de l'Arm, un transformateur flottant d'énergie en métal, qui coûte 1 530 d'énergie et zéro de métal. Un indispensable sur les cartes maritimes.



THUNDERBOLT
Une tourelle laser de défense sur l'eau qui, pour 558 en métal et 5 812 d'énergie, remplit les mêmes fonctions que la Stingray de l'Arm.



STINGER
Enfin une tourelle flottante anti-aérienne pour le Core ! L'injustice sera réparée au coût, modeste, de 72 de métal et 1 054 d'énergie. Un indispensable.



PHANTOM
Un navire brouilleur de radar, en voilà une idée intéressante, dont le Core est le seul à profiter. Le chantier naval avancé vous demandera 135 de métal et 2 254 d'énergie pour le construire.



LEVELER
À l'heure où j'écris ces lignes, ceci est la dernière unité officielle fournie. Ce tank léger d'assaut rapide est assez prometteur pour contrer les armées de Foudrax de l'Arm.



LES ADRESSES

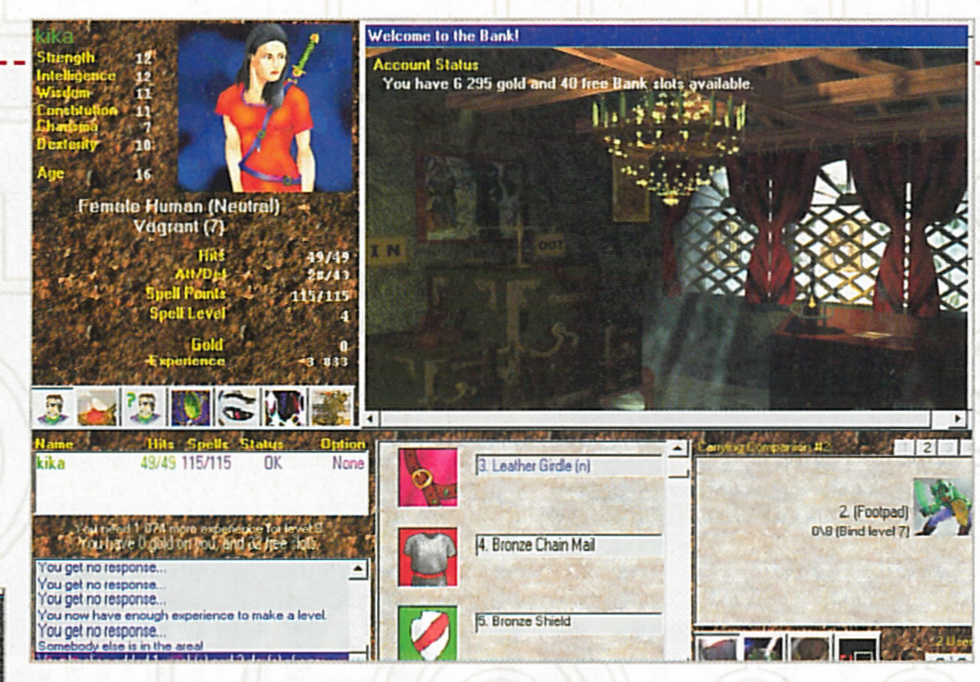
Le site officiel de Cavedog : http://www.totalannihilation.com/

Site non-officiel, mais mieux : http://www.annihilated.com/

Site non-officiel, mais francophone : http://www.netzine.ml.org/annihilated/

Mordor 2 est un jeu fort sympathique. D'abord, c'est un jeu de rôles, donc automatiquement il mérite qu'on y jette un œil. Non, je ne suis pas du tout partisane. Et puis c'est un jeu à la Donjon Master. Ah, je vois là, vous relevez un sourcil.

KIKA



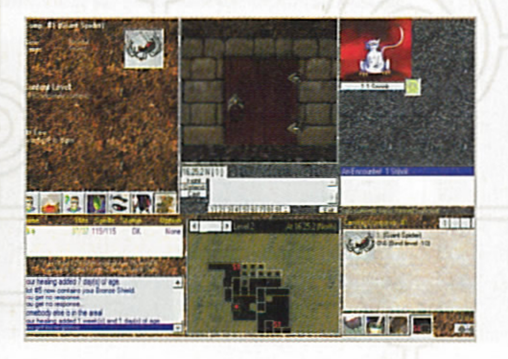




Pensez que vous êtes autorisé à avoir quatre compagnons. Alors, avant de taper dans le tas, quand on ne vous attaque pas tout de suite, essayez de discuter.

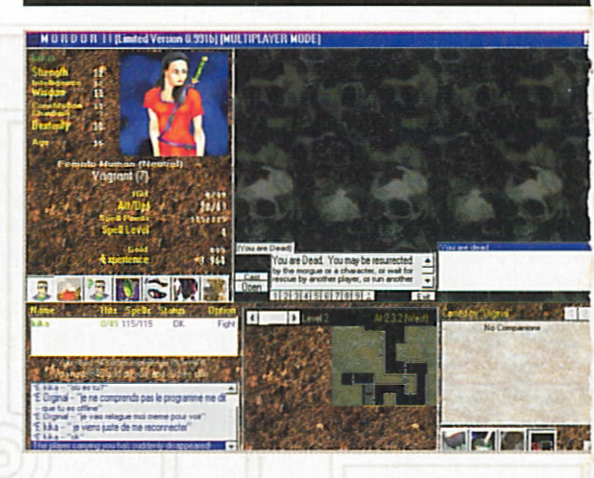
MORDOR 2

Certes, vous risquez d'être un peu surpris lors de votre première connexion. La fenêtre de jeu est suffisamment petite pour être rebutante. Mais ce qu'on perd en grandeur est gagné en fluidité. Le graphisme est tout de même OpenGL, ce qui permet des décors lissés sans trop de ralenti. En dehors de ces considérations graphiques, vous retrouvez les particularités du jeu de rôles : plusieurs races, plusieurs classes de personnages et des caractéristiques à paramétrer. Rien que des choses bien habituelles pour l'instant. Ce qui fait la différence avec les autres jeux est la possibilité de créer son propre serveur à partir d'une version du jeu. Le principe est tout simple. Une fois connecté, vous pouvez jouer seul ou en multijoueur. Dans ce dernier cas, lors de votre arrivée, le serveur-maître va vous indiquer les nombreux serveurs créés par d'autres joueurs. Vous choisirez à ce moment-là de créer votre serveur ou d'en rejoindre un. Ce principe est comparable à celui de Battle.net, sauf que le serveur principal ne gère pas directement les autres serveurs. Vous avez ainsi la souplesse du jeu en arène qui supportera jusqu'à 16 joueurs (en fonction de la puissance de votre PC). Ainsi, les joueurs francophones qui se branchent joueront en français sans aucun problème. Le jeu se présente sous forme de niveaux mélangeant extérieurs et intérieurs. Votre personnage doit acquérir de l'expérience pour monter dans la guilde choisie. Les caractéristiques de base n'évolueront pas en fonction de l'expérience, mais en fonction des objets trouvés. Des livres cachés dans des coffres vous permettent de les élever. Pour l'instant, la version bêta téléchargeable gratuitement sur le Net à l'adresse que je vous donne n'autorise qu'une dizaine de niveaux. Le nombre paraît faible mais vous y passerez certainement des heures. Car le niveau 10, même si vous êtes maître de plusieurs guildes, vous promet encore quelques morts remarquables. Pour ressusciter, n'hésitez pas à demander de l'aide en passant dans les autres serveurs.



TIP TECHNIQUE

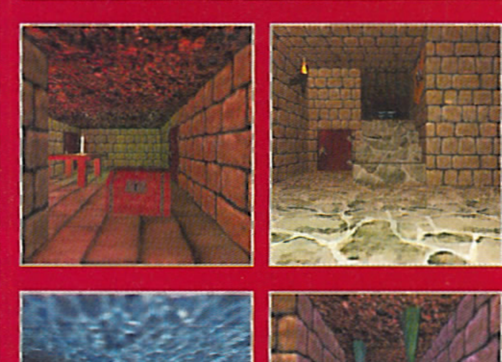
Pour le mode multijoueur, lancer Mordor2 puis options, cliquez sur multijoueur. Appuyez sur "query" pour avoir la liste des serveurs connectés, choisissez vos serveurs, connectez-vous sur l'un d'entre eux. Une fois que vous apparaissez connecté, sortez en cliquant sur exit, et exit une seconde fois. Créez alors votre personnage multijoueur, sauvez-le et cliquez sur run.



LES DÉCORS

Les décors sont suffisamment variés pour ne pas avoir un sentiment de monotonie à l'intérieur du donjon. De nombreux objets sont dispersés et offrent ainsi des touches de couleur. Quand les torches sont éteintes, c'est souvent qu'un piège n'est pas loin.







Genre : Jeu de rôles
Éditeur : VB Designs
Développeur : VB Designs
Textes et voix VO jusqu'à 16 joueurs par serveur
Adresse : http://www.vbdesigns.com/mordor

Grand Concours

4 mois et une centaine de lots pour être en pole position

F1 Racing SIMULATION



CE MOIS-CI GAGNEZ…

Des jeux F1 Racing Simulation

1 volant Race Leader 3D FUN ACCESS Deluxe

1 carte MAXI Gamer 3D

1 carte MAXI Sound 64 DYNAMIC 3D

1 Joystick Flight Leader 3D...



… ET AUSSI :

Des polos Ferrari

Des polos F1 Racing Simulation

Des blousons Benetton

Des Formules 1 miniatures et des puzzles

Des livres Renault F1



Le volant, les cartes et le joystick sont offerts par



À GAGNER EN MARS SUR

3615 JOYSTICK

1,29F/MN

3615 JOYSTICK, DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

Ne cherchez pas à vous inscrire en vitesse pour le bêta-test, le jeu est à peine en développement. Le site est cependant à surveiller de près car les programmeurs promettent la sortie du soft pour cette année.

KIKA







WHEEL OF TIME

Genre : Action/Stratégie
Editeur : Legend
Développeur : Legend
Sortie prévue : Courant 98
Adresse : http://www.wheeloftime.com



Connaissez-vous les romans de Robert Jordan ? Je vais faire preuve d'une profonde ignorance en vous disant que ce célèbre écrivain américain (c'en est peut-être la raison) de romans d'héroïque fantaisie m'était complètement inconnu. Enfin, je me rattrape grâce à ce jeu qui est entièrement basé sur l'univers de ses romans (le cycle de la Roue du Temps). Héros, lieux visités, monstres et autres choses étranges que l'on peut découvrir dans le monde de la série de Robert Jordan s'animeront en 3D sous vos yeux émerveillés. Le plus stupéfiant est que le graphisme 3D et les mouvements des personnages seront créés grâce au moteur d'Unreal, jeu qui n'est pas pressé de sortir en France. Si vous désirez voir les possibilités de ce moteur, branchez-vous sur le site de Wheel of Time, vous trouverez des images de la Terre promise. Autant vous dire tout de même qu'une carte 3D accélératrice ne fera pas de mal pour jouer sans ralentissement. En attendant que je vous donne des renseignements plus précis sur le principe de jeu, laissez-vous enthousiasmer par les images que je vous ai rapportées.

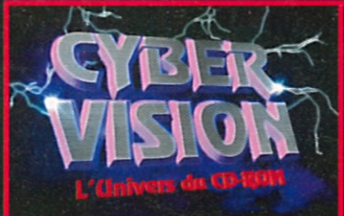


SUBSPACE

Genre : Shoot'em up spatial.
Développeur : Entertainment Rating Board
Editeur : Virgin Interactive
Textes et voix en anglais, arènes de nombreux joueurs
Adresse : http://www.subspace.vie.com



Subspace vous place aux commandes d'un vaisseau doté d'une forte inertie au milieu d'une guerre où deux camps s'affrontent. Il tourne sur une faible configuration (P60), son graphisme s'affiche rétro sans aucune honte. Le principe de jeu fait pareil en proposant bonus à attraper et ennemis à allumer grâce aux super bombes récoltées. Pour jouer, il vous faut automatiquement un CD et un clavier, car le jeu n'est accessible qu'au clavier. Certes, on comprend pourquoi, quand on voit notre minuscule vaisseau naviguer courageusement contre l'inertie et les ennemis à une vitesse d'escargot. Voilà un soft à réserver aux nostalgiques du vieux temps.



NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



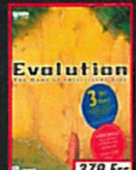
NOUVEAUTÉS




CONTIENT 10 JEUX :
- BARDS TALE TRILOGY
- M&M WORLD OF XEEN
- STONEKEEP
- ULTIMA UNDERWORLD 1 ET 2
- WIZARDRY GOLD
- WASTELAND
- DRAGON WARS

399 Frs — ROLE PLAYING GAME COMPILATION VO


379 Frs — FALL OUT VO


379 Frs — EVOLUTION VF


149 Frs — BALANCE OF POWER VF


Dispo — UBIK VF


249 Frs — MIGHT & MAGIC TRILOGY VO


New ! — FIGHTING FORCE VF


349 Frs — TOMB RAIDER 2 VF

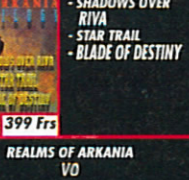
429 Frs — DESCENT TO UNDERMOUNTAIN VO


239 Frs — JUGGERNAUT FOR QUAKE 2 VO

JEUX DE RÔLES



CONTIENT 3 JEUX :
- SHADOWS OVER RIVA
- STAR TRAIL
- BLADE OF DESTINY


399 Frs — REALMS OF ARKANIA VO


249 Frs — MIGHT & MAGIC TRILOGY VO



CONTIENT 6 JEUX :
- SHATTERED LAND
- STRAHD'S POSSESSION
- MENZOBERRANZAN
- WAKE OF THE RAVAGER
- STONE PROPHET
- GENIE'S CURSE

349 Frs — MASTERPIECE COLLECTION VO

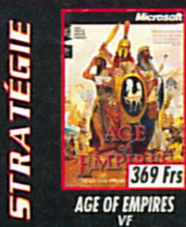


CONTIENT 12 JEUX :
- EYE OF BEHOLDER 1, 2 ET 3
- HILLSFAR
- DUNGEON HACK
- MENZOBERRANZAN
- FORGOTTEN REALMS EPIC (4 JEUX)
- SAVAGE FRONTIER EPIC (2 JEUX)

399 Frs — A.D. & D. FORGOTTEN REALMS VO


349 Frs — BATTLESPIRE VF

STRATÉGIE


369 Frs — AGE OF EMPIRES VF


369 Frs — LORDS OF MAGIC VF



369 Frs — MYTH VF PC/MAC

349 Frs — SEVEN KINGDOMS VF


369 Frs — WARHAMMER 40000 VF


149 Frs — CIVILIZATION 2 FANTASTIC WORLDS VF


379 Frs — PAX IMPERIA VF

SIMULATION


399 Frs — FLIGHT UNLIMITED 2 VF


399 Frs — FA 18 KOREA VO

379 Frs — SIERRA PRO-PILOT VO


349 Frs — AIR WARRIOR 3 VO


349 Frs — RED BARON 2 VF

JEUX ON-LINE



Tél ! — ULTIMA ONLINE RÉELLEMENT DISPONIBLE !



349 Frs — STARCRAFT NF



349 Frs — TOTAL ANNIHILATION VF



349 Frs — QUAKE 2 VF

WARGAMES



399 Frs — FRONT DE L'EST NF


399 Frs — STEEL PANTHERS 3 NF


399 Frs — CLOSE COMBAT 2 VF (un logiciel offert !)

129 Frs — STEEL PANTHERS 2 VF


399 Frs — LES GRANDES BATAILLES D'HANNIBAL NF

...TRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONI...

Guy Roux Manager VF	299 Frs
Armored Fist 2 VF	349 Frs
Shadow of the Empire VF	379 Frs
Hexen 2 VF	369 Frs
Comanche 3 VF	399 Frs
Joint Strike Fighter VF	379 Frs
F22 ADF VF	399 Frs
Need for Speed SE VF	369 Frs
F1 Racing VF	369 Frs
Jedi Knight VF	349 Frs
Blade Runner VF	369 Frs
Diablo NF	299 Frs
Hellfire NF	169 Frs
Lands of Lore 2 VF	369 Frs
FIFA 98 VF	349 Frs

CD ROM DE CHARME

CATALOGUE CHARME SUR DEMANDE : PLUS DE 300 TITRES DISPONIBLES.



VENTE PAR CORRESPONDANCE
48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition
Commandez et réglez par CB au 01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION
Site web : www.cybervision-info.com

MAC


449 Frs — DIABLO VO


399 Frs — FA 18 KOREA VO


399 Frs — CIVILIZATION 2 VO


479 Frs — LINKS LS VO


399 Frs — SETTLERS 2 VO

379 Frs — DARK COLONY VO

ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES :
37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

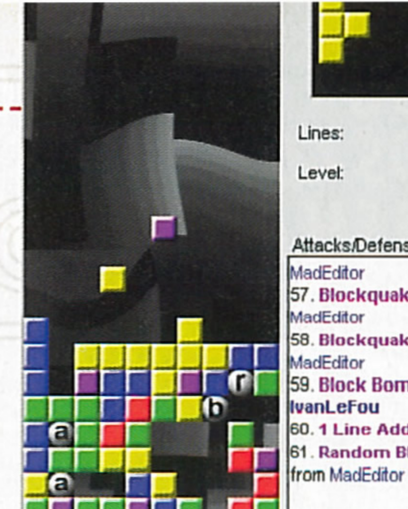
BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

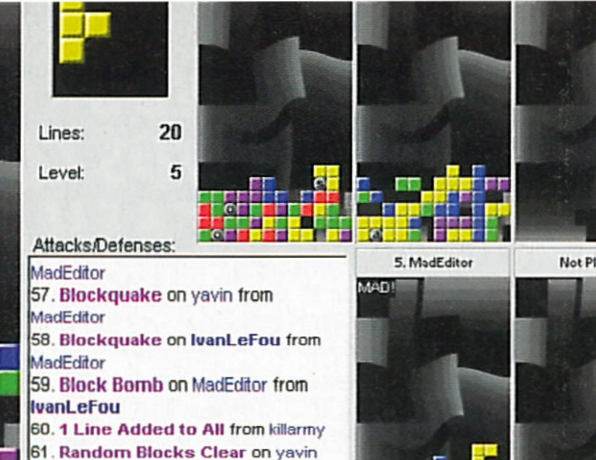
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :
☐ CATALOGUE GRATUIT : ☐ JEUX OU ☐ CHARME (COCHEZ LA CASE)

PRODUIT(S)	PRIX
☐ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
☐ ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

JOYSTICK

• RÉSEAU

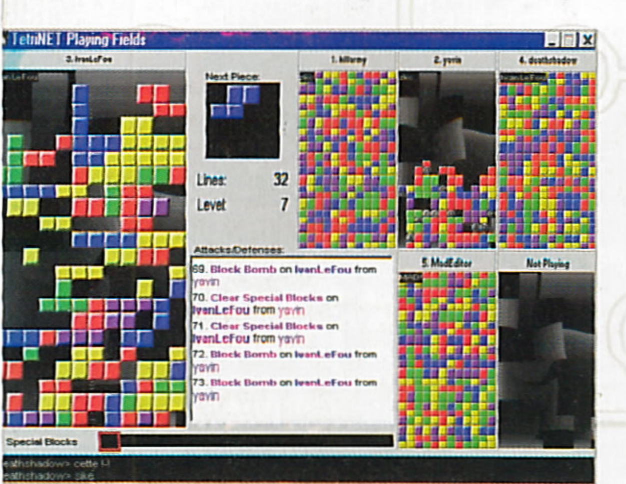


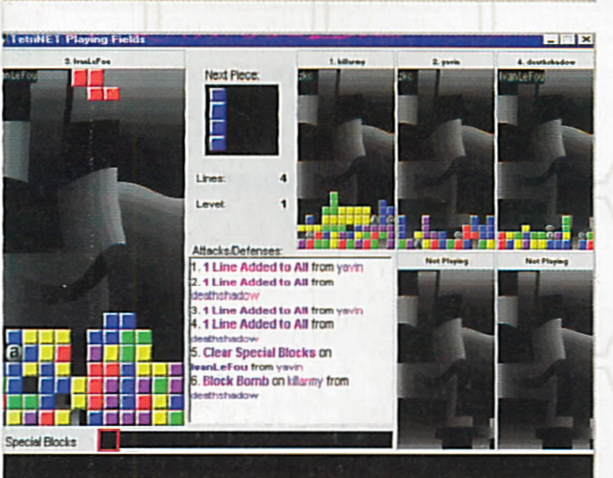


TetriNET n'est pas un médicament. Mais comme tout produit actif, il peut provoquer chez certaines personnes des troubles plus ou moins gênants. Au cours du traitement, si vous constatez que vous jouez régulièrement jusqu'à 4 heures du matin, surtout continuez.

Ivan Le Fou

TETRINET





LES CONSEILS DE WANDA

Passez en 640x480. Ça fout le bordel dans votre bureau mais c'est trop cool pour balancer vos Block Bomb à bon escient. Commencez par faire rapidement 2-3 lignes pour récupérer 4-5 bonus. Puis commencez à aligner les tetris (4 lignes). A mort. Si vous jouez en équipe, laissez vos co-équipiers vivre leur vie jusqu'à ce qu'ils soient vraiment dans la merde.

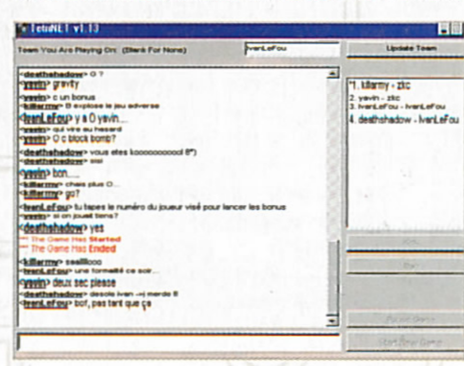
Quatrième jour de TetriNET. Tout ça, c'est la faute aux cinémas indépendants de Montparnasse. S'ils n'avaient pas supprimé la séance supplémentaire de minuit le samedi (sous le prétexte futile que j'étais le seul spectateur), je ne serais pas entré chez moi à temps et cette fourbe de Wanda ne m'aurait pas convaincu d'essayer TetriNET.

UN TETRIS À SIX JOUEURS

Vous verrez, vous allez retrouver tous vos vieux amis de Tetris : ces foutus "L" droit et gauche impossibles à placer, les barres qui ne viennent jamais quand il faut, les carrés toujours par deux ou trois, les "escaliers" (le droit quand il vous faut le gauche et vice-versa) et le "multi-tool". Ah, le multi-tool... Vous vous souviendrez de vos migraines, le soir, après avoir joué trois heures, et la façon dont les pièces continuaient de s'emboîter, sans fin, quand vous fermiez les yeux. Wanda me signale que les vrais accros de Tetris, ils voyaient des pièces s'emboîter en surimpression sur la gueule de Bruno Masure pendant le 20 Heures... Seulement, là, comme diraient les terroristes, ça se corse : vous n'êtes plus seul car TetriNET vous propose de jouer avec cinq autres joueurs simultanés.

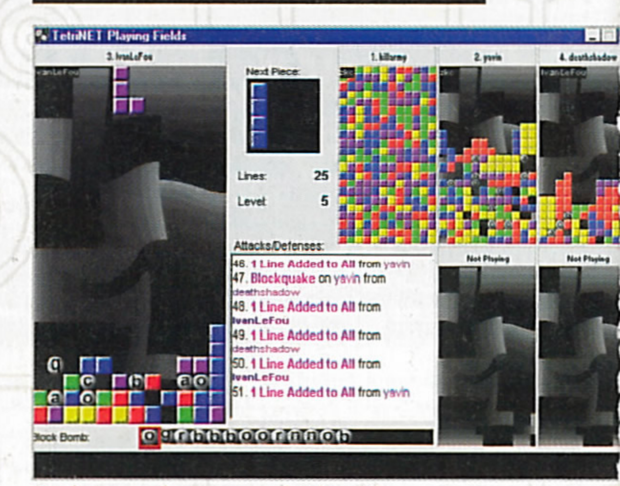
FOURBERIE MON AMIE

A la base, le principe est le même que celui du Tetris à deux : si vous faites plusieurs lignes d'un coup, vous envoyez des lignes aléatoires encombrer l'écran de vos adversaires. Vous savez, de belles petites lignes par en dessous, dans lesquelles il y a une ou deux cases vides inatteignables. Mais il y a pire : aléatoirement, des lettres apparaissent à la place de certains carrés de votre tableau. Lorsque vous réussissez à faire une ligne contenant une lettre (vous qui ne connaissez pas Tetris, vous ne comprenez rien, c'est normal), une option est ajoutée à votre inventaire. A tout moment, vous pouvez utiliser une de ces options (la première de votre liste) sur n'importe quel joueur. Certaines sont bénéfiques (ligne en moins, nettoyage d'écran, etc.), d'autres sont des fourberies pas possible (ligne en plus, décalages aléatoires, etc.). Le résultat, surtout en équipes, est un cocktail détonant de fun et de crise de nerfs.



TIP TECHNIQUE

Etendez la main et désenclenchez la sonnerie du réveil. Eh oui, il est déjà 3 h du mat', donc de toute façon, vous n'arriverez jamais à vous lever.



Bon, là, je vous cache pas que ça va plutôt bien : Killarmy est mort et je suis pété de bonus.


joystick
kali
>Joystick vous défie !
Qu'est-ce que Kali ?
Que nécessite Kali ?
Kali95 1.0 (1,1Mo)
Vazy balance
fnac
>Durant la «Fête de l'Internet»
à la Fnac Montparnasse
(les 20 et 21 mars), jouez à
Jedi Knight en réseau contre
les meilleurs chevaliers de la rédaction.
home mag news forum demos adresses kali

Consoles

L'homme est malsain. Je dis cela parce que, dans mon entourage, je remarque que certains se complaisent à renifler le bout de leurs doigts, entre la peau et l'ongle, là où ça sent vraiment mauvais. Et puis il y a aussi ceux qui sentent leurs pieds. Moi, je fais partie de cette dernière catégorie...



Les riches et les pauvres sont fondamentalement **différents.**

Tenez par exemple au niveau des occupations artistiques, si les gosses de pauvres n'ont pas d'autres **ressources que** celle de sculpter **dans de la pâte à sel,** les enfants de bourgeois préféreront la pâte à modeler.

Skull Monkeys

Plates-formes débiles Pour tous fans de pâte à modeler - PlayStation

Première surprise : l'introduction du jeu bénéficie d'une qualité et d'une originalité hors du commun. Skull Monkeys (NDK : Comme on me l'a si bien signalé dans la dernière rubrique Consoles, j'évite désormais les diminutifs afin de gagner plus de thunes !) c'est avant tout l'histoire d'un facho intersidéral qui tombe du ciel et qui se retrouve face à de paisibles primates à crânes de squelettes (d'où le titre). Du coup, un vulgaire goinfre est désigné au hasard par une machine zarbie, pour mettre fin à la folie dominatrice dudit facho. Voilà, c'était le scénario du jeu dont l'idée aurait été profitable à un réalisateur de l'envergure de Max Pécas. Très multimédia, Klay (le héros) peut effectuer une multitude d'actions très fluides comme sauter, se dédoubler, rapetisser, planer, distribuer des éclairs mortels... le tout avec aisance du fait de la maniabilité excellente de votre sprite à tête de "Canard WC". Cela dit, nous retrouvons tous les ingrédients des softs de plates-formes comme les petits monstres qui vous tuent au toucher, les parcours aux géographies hostiles, et les fatals boss de fin de niveau. Où donc se trouve l'originalité de Skull Monkey alors ? Je n'en suis pas sûr mais je crois que ce sont ses graphismes et ses protagonistes débiles en 2D qui sont responsables de son charme. La bêtise transcendante et la présence généreuse de pâte à modeler (matière ma foi très noble) qui abondent ostentatoirement dans SK (je suis désolé, c'est pour éviter les répétitions), sont assez d'éléments qui contribuent à le faire sortir du lot des autres jeux de plates-formes qui s'adressent aux pauvres. Donc je ne saurais que trop vous conseiller d'acquérir ce soft, soit parce que comme moi vous êtes un amateur d'étrangetés minables, soit parce que vous désirez renouer avec les plates-formes (en général...).



ÉDITEUR NEVERHOOD/ ELECTRONIC ARTS MEMORY CARD OUI	CONTINUES OUI DIFFICULTÉ MOYENNE	NOMBRE DE JOUEURS 1	TECHN. 69	DESIGN 78	INTÉRÊT 84

Le grand **tourisme** se pratique couramment sur l'avenue Mozart, **grand axe routier** des précieux automobilistes du XVI[e]. Cette pratique (très fermée) **des bourgeois** fut longtemps contestée par les pauvres de par son côté **ostentatoire et pédant.** C'est pourquoi Dieu créa Gran Turismo pour remettre les hommes **à pied d'égalité.**

Gran Turismo

Simulation de caisses pas banales pour tous joueurs zen - PlayStation

Autour d'une table avec ses fidèles apôtres, Jésus prit toutes les simulations automobiles et les rompit. Le Seigneur brandit ensuite Gran Turismo en clamant avec allégresse : «Ceci est MON soft, il représente toute l'œuvre parfaite de notre Père qui est aux cieux». Puis il ajouta d'un ton grave : «Mais ce soir l'un d'entre vous me livrera pour une poignée de kopecks». Les apôtres furent scandalisés et abasourdis par la révélation de Christ. Puis le fils de Dieu continua : «Celui qui trempera sa main avec la mienne dans le panier de softs pulvérisés, c'est lui qui me livrera». Juda s'exclama alors : «Est-ce moi Rabbi ?». Le chef de la secte répondit : «Tu l'as dit bouffi !». Bon, sinon Gran Turismo est simplement le meilleur jeu de caisses toutes consoles confondues, et ce pour plusieurs raisons. Déjà techniquement très au-dessus du lot, ses graphismes détaillés (les autos ne sont pas des bacs à savon, les reflets sur les différentes textures sont tout bonnement divins, et la définition de l'image est assez fine) et ses animations ultra-réalistes (lors des replays, on croirait regarder une retransmission télé tant les angles de vue sont exceptionnels) démolissent tout ce qui a été bâti auparavant dans le genre sur consoles. Mais le réalisme ne s'arrête pas là, même les comportements des voitures sont proches de l'œuvre du Seigneur, c'est-à-dire parfaits. En plus, GT ne se contente pas d'être une simple énième simulation de bagnoles, il se démarque des autres productions en proposant 24 épreuves de permis de conduire, 180 voitures, 12 circuits, la possibilité de revendre et d'acheter par Memory Card les machines des autres potes, de customiser son bijou, etc. Il faudrait l'équivalent en pages de la Sainte Bible pour parler du jeu de façon complète. De plus, arriver à bout de GT demande une pratique incessante et des heures de jeu gargantuesques tant son niveau de difficulté est digne des douze travaux de Schwarzeneger. En gros, nous tenons ici un hit en puissance, le nouveau "Veau d'or" de la conduite.







ÉDITEUR SONY C.E. JAPAN MEMORY CARD OUI, HEUREUSEMENT !	CONTINUES SAUVEGARDE DIFFICULTÉ MÉGA-DIFFICILE	NOMBRE DE JOUEURS 1 A 2	TECHN. 87	DESIGN 89 	INTÉRÊT 91 

Winter Heat

Les J.O. à la maison pour tout sportif - Saturn

Les J.O. d'hiver sont déjà terminés et il est l'heure de sortir son petit soft de derrière les fagots. Disponible dans les salles d'arcade, Winter Heat de Sega ne déroge pas à la règle et nous propose, sur Saturn, la fidèle reproduction de sa sœur sur carte Jamma.





Je vais d'abord en profiter pour vous parler du jeu Nagano Winter Olympics'98 qui sévit sur PlayStation et N64, et qui s'avère être une sacrée offense aux bons jeux sur consoles (surtout sur la seconde console citée). C'est moche, techniquement c'est assez pourri et le gameplay est minable. Un soft qui démontre que l'on peut empoisonner sans forcément être ministre de la Santé en 85. Bon, assez parlé de daube et revenons au J.O. selon Sega. Déjà, Winter Heat n'est pas une simulation mais un jeu d'arcade bien bourrin et jubilatoire. Vous pourrez choisir entre quatre personnages stylisés avant de vous lancer dans les onze épreuves qui vous attendent. Les disciplines sont les suivantes : le bobsleigh, le ski de fond, le short track, la descente, le saut à ski, le snowboard, la luge, le slalom, le patinage de vitesse, le ski de vitesse, un vaste programme en somme ! Techniquement irréprochable (ce qui est plutôt rare pour la Saturn), la sensation de vitesse est grisante et les graphismes lumineux (en haute-résolution S.V.P. !). Pour la maniabilité, c'est on ne peut plus facile du fait qu'il suffit de savoir matraquer très rapidement sur les boutons du paddle pour réaliser les performances les plus optimales. Les joueurs pourront s'adonner jusqu'à quatre aux joies du multi-épreuve en se passant la manette de façon sportive. On passe alors ensuite son temps à se chamailler et à éructer des vulgarités pour saper l'énergie de son adversaire - ce qui renforce les liens d'amitié vous me direz. Pour finir, Winter Heat nous prouve que la Saturn peut encore avoir de la ressource, et que sa mort annoncée par ses détracteurs n'est pas inéluctable. Un bon jeu donc pour égayer les jours de Pentecôte.

ÉDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS	TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
SEGA	INFINIS	1 À 4	82	83	85
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ				
OUI	MOYENNE				

Blooby Roar

Baston pileux pour tout sauvage - PlayStation

Pour la première fois, les humains révèlent leur véritable personnalité dans un jeu de baston. Qui a dit que les jeux vidéo étaient absurdes ?



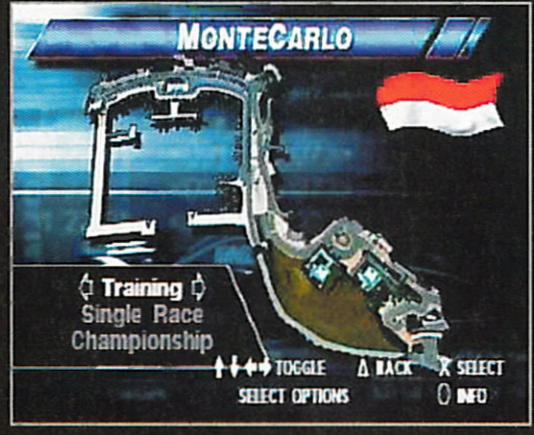
Chaque être humain se rapproche d'un animal particulier. Vous voyez, par exemple, Robert Hue nous fait penser à un gros blaireau bien poilu alors que Gana nous rappelle furieusement le perroquet. Et puis il y a l'analogie entre Casque Noir et l'écureuil perfide, Fishbone et l'ours, Kika et le castor... Dans Bloody Roar, vous bénéficierez de huit personnages fort sympathiques qui possèdent la faculté de se transformer en animal et de gagner en force et en technique de combat. La représentation du jeu est en 3D - normal me direz vous, car les personnages ainsi que le ring sont modélisés. Le système de l'arène de combat fermée est largement inspiré de Fighting Vipers (de Sega) et permet de lancer son adversaire contre le grillage ou encore de le fracasser (le grillage of course !). Il est possible de faire des esquives fulgurantes et d'élaborer des combos (qui sont des enchaînements de coups monstrueux) bien gores où le sang gicle en cascade. La prise en main du soft est équivalente à celle de Tekken ; une fois que l'on possède une combinaison d'attaque, on la réutilise pour gagner, c'est donc très maniable. En fin de compte, le seul reproche que l'on pourrait formuler envers Bloody Roar, c'est son nombre insuffisant de persos (seulement huit !). Mais bon, il y a aussi deux combattants en un, ce qui met un terme à toute cette polémique sur le nombre restreint des bonshommes. Et là vraiment, tout est dit !

ÉDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS	TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
HUDSON SOFT	INFINIS	1 À 4	84	87	86
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ				
OUI	MOYENNE				



Preview

COURSE
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
BIZZARE CREATIONS
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Les accidents seront aussi spectaculaires que dans les circuits réels : voitures projetées en l'air, morceaux d'acier déchirant les pneus tendres... nous promet les effets les plus détaillés. ▶



Formula One 97



Voilà un petit bout de temps que les fans de F1 n'avaient plus grand-chose à se mettre sous la dent. Après avoir épuisé toutes les possibilités de leur jeu fétiche et commenté ses défauts, leur écran restait passablement vide. Alors les mecs, réveillez-vous ! Car en plus d'une attaque de nains de jardin, on nous annonce la suite de F1 pour le mois prochain. Si vous avez cru que Formula One était un soft trop facile pour les petits génies que vous êtes, rassurez-vous, je viens d'apprendre que ce n'était qu'un contrôle des connaissances. Maintenant, vous allez passer au stade suivant : l'exercice d'adresse.

En dehors des deux modes déjà présents dans le premier, vous découvrirez un mode entraînement et le mode multijoueur tant attendu. N'ouvrez pas de grands yeux comme ça, le mode multijoueur sera limité à deux joueurs évoluant sur écrans splittés. Arrêtez de râler, car les programmeurs ont décidé de faire l'impasse sur le jeu réseau pour se mettre à nos petits soins dans les autres modes. Ainsi l'écran splitté pourra-t-il être partagé à l'horizontale ou la verticale. Quelle évolution fantastique ! Certes les quarante voitures ne s'afficheront pas toutes, mais le jeu restera aussi fluide que possible.



Formula One 97 permettra de jouer à deux simultanément en écran splitté.



Admirez le nuage de poussière lors d'un passage express sur un terre-plein.



ne 97



Quant au mode entraînement, il servira certainement à tous les débutants de la Formule 1, mais aussi aux grands pros. Connaître les circuits sur lesquels vous comptez concourir ne vous fera pas de mal : vous pourrez ainsi paramétrer votre voiture pour éviter la branlée. Car sachez, chers lecteurs, que l'IA sera notoirement plus agressive. Fini le parcours les doigts dans le nez. Les autres coureurs se battront pour gagner. Ils se permettront tous les coups pour vous faire commettre la faute et profiteront de la moindre de vos faiblesses. Voilà qui promet pas mal de sport. Entre chaque session de Grand Prix, vous n'aurez plus qu'à effectuer les réglages de votre voiture si vous espérez une revanche.

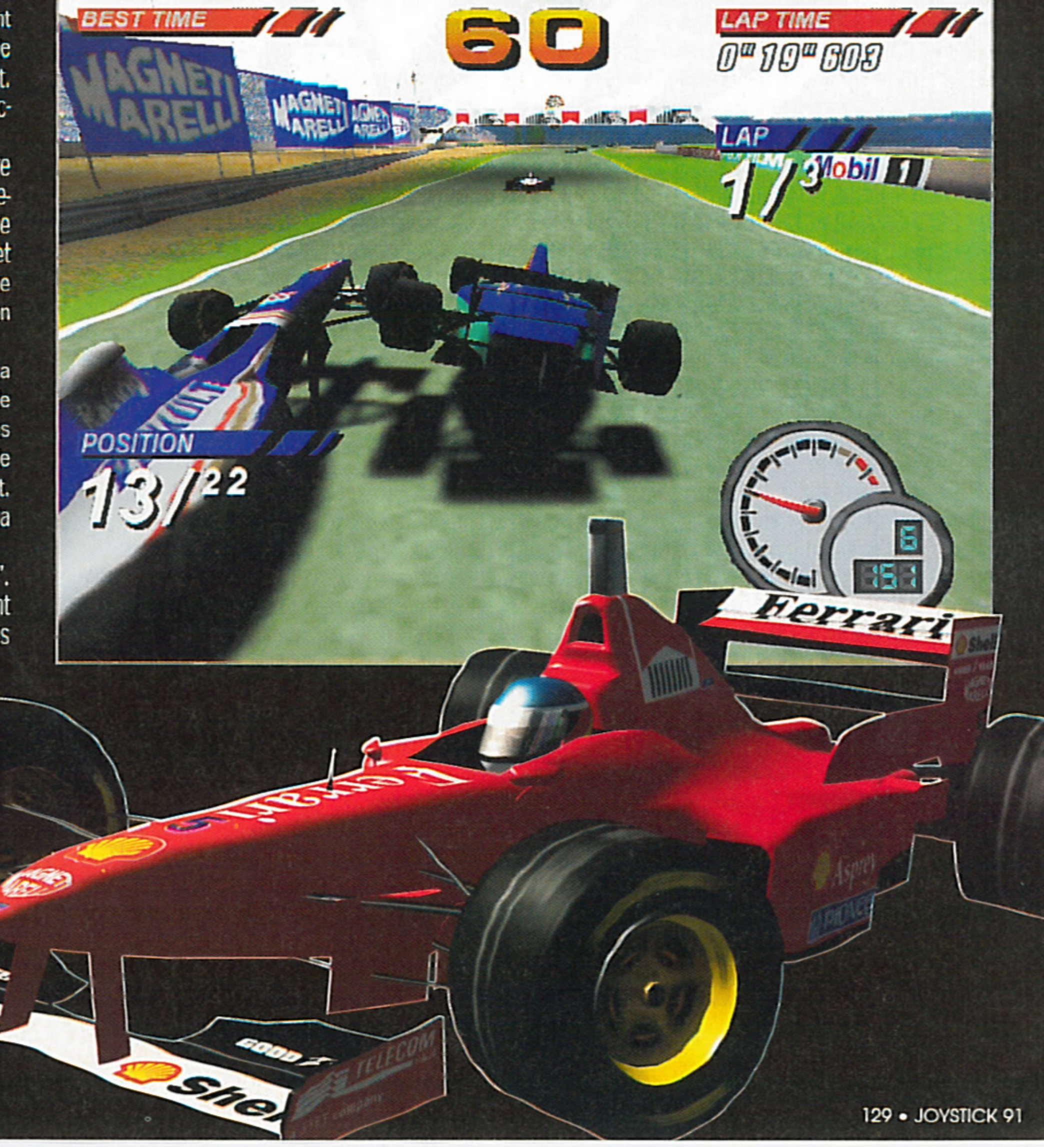
Mais là ne s'arrêtent pas les nouveautés. Beaucoup d'entre nous regrettaient le manque de finesse lors des crashs. Maintenant, un système dynamique gérera les collisions. Chaque partie de la voiture se comportera comme un objet dynamique et réagira en tant que tel. Le temps sera apparemment dynamique lui aussi : lors d'un parcours, vous pourrez être surpris aussi bien par des effets de brouillard, que de la pluie ou des giboulées.

L'aspect "arcade" a également été grandement amélioré. La prise en main des voitures sera facilitée par des conditions de conduite plus souples. Rouler sur les bas-côtés ne sera plus autant pénalisé et vous pourrez même vous permettre de grandes glissades dans les virages pour couper au plus court. Toutes les courses d'arcade seront des parcours contre la montre, et dans l'esprit qui caractérise ce genre.

Avec ce nouveau Formula One, se sera "attention aux yeux !". Le graphisme est lui aussi prometteur : un nombre impressionnant de polygones est annoncé ; le look des voitures n'en sera que plus éblouissant. D'ailleurs, le moteur 3D retravaillé assurera un graphisme impeccable aux abords des bolides sans toutefois l'ajout du rétroviseur arrière. Mais les programmeurs ont juré que nous aurons tout de même droit à une vue arrière.

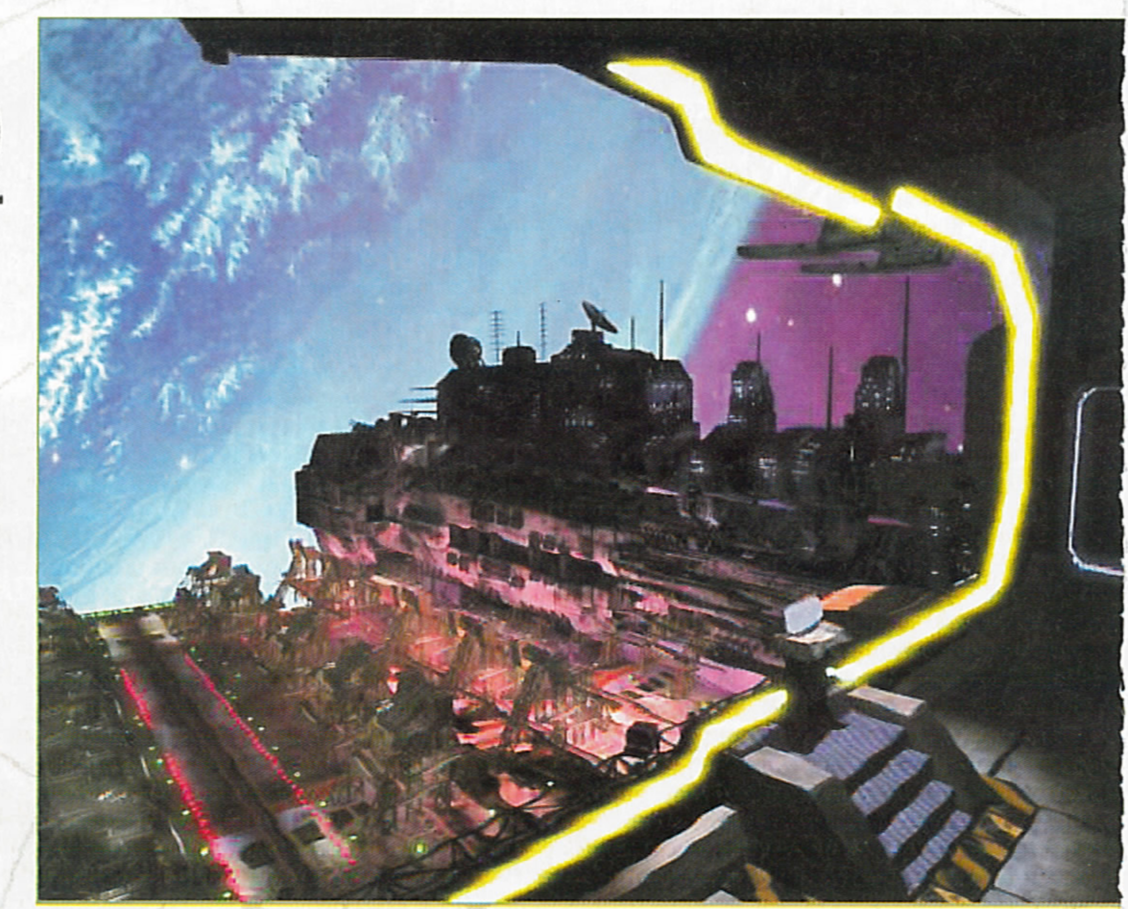
Enfin, faut que j'arrête de tout vous raconter, le temps passe et... Bref, c'était pour vous dire à quel point j'en ai eu plein les mirettes ! On m'a parlé de nombreux autres ajouts comme des circuits cachés et même un jeu Psygnosis caché... Alors là, vous comprenez, vu toutes les promesses faites, ça va être la course à Joystick pour le test.

Kika



On assiste, en ce moment, à l'émergence d'un nouveau sous-genre dans la très grande famille des jeux de stratégie temps réel : les jeux de stratégie en 3D mêlant action et gestion de ressources. Après le très décevant Uprising et en attendant BattleZone, Acclaim et Take 2 s'apprêtent à livrer à la face du monde Armor Command, un soft plutôt prometteur. Réjouissons-nous.

Iansolo



Armor C



Aujourd'hui, studieux lecteurs du magazine de culture générale Joystick, le très fâcheux professeur Iansolo va vous parler de la mémoire de forme. Bon, flippez pas, j'aurais pu vous saoûler avec la stomatite et la candidose de Fabien Deleval, plus connu chez le ludomaniaque averti sous le pseudo dickien de Bob Arctor, mais non, l'épidémie ne passera pas par ces lignes. Parlons plutôt de mémoire de forme - non que je sois expert dans ce domaine, Moulinex vient juste de m'en apprendre le terme - mais nous sommes ici pour nous cultiver, n'est-ce pas ?



OH, LE LOURD !

Ahem, kof ! kof ! Comme je vous le disais à l'instant, la mémoire de forme est un phénomène très étrange. Ne vous êtes-vous jamais demandé comment certaines inventions, cruciales dans le développement de l'humanité, ont pu apparaître simultanément en plusieurs points du globe sans qu'aucune relation ait été formellement établie entre ces groupes sociaux ? Hein, curieux non ? Prenons l'exemple de la roue, découverte en même temps par les Russes et les Américains ; du feu, trouant les âges sombres de ses reflets ; ou celui des nouvelles molécules du génie chimique, synthétisées d'autant plus facilement dans un labo irakien qu'elles ont été produites en masse par la Farben Gmbh. Mais qu'est-ce que je vous disais encore ? Ah oui, Armor Command. Comment expliquer que trois boîtes de développement décident spontanément de développer le même concept ? Un terrain représenté en trois dimensions, une gestion des bâtiments et des ressources à la Command & Conquer doublée d'une partie action où on peut prendre le contrôle des unités combattantes au niveau subtactique. Serait-ce un exemple frappant de la mémoire de forme ? Pas du tout, ça s'appelle de l'espionnage industriel.

EXIGEZ L'ORIGINAL !

Difficile de dire à qui revient la paternité du concept, mais j'ai déjà un petit faible pour Armor Command. D'abord le nom. Ça me fait penser à Carrier Command, génial jeu de stratégie-action en 3D polygonale sorti sur Atari il y a belle heurette (si si, ça se dit). Tenez, si ça se trouve, c'est Carrier Command qui a inventé le concept de stratégie/action. Comme quoi...

Pas d'unités navales sur cette version bêta, mais des unités volantes comme les chasseurs-bombardiers ou ces hélicos-jets.



Un cocktail d'actions 3D et de stratégie temps réel.

La base (ici celle des aliens) est en liaison permanente avec le gros des troupes en orbite. Lorsque l'on achète une unité, elle arrive de l'espace transportée par un faisceau jaune.



Deuxième argument en faveur d'Armor Command : la bio du team de développement. Les très précieux Edward Kilham et Kalani Streicher, transfuges de Lucas Arts, se sont penchés sur le berceau fumant d'Armor Command. Le sieur Kilham est dans le jeu vidéo depuis vingt ans et il a codésigné, avec Larry Holland, X-Wing et Tie Fighter. S'il voulait frimer, il pourrait même vous dire qu'il a bossé sur Dark Forces, Rebel Assault et Monkey Island. Quant à son compère, il a accroché à son tableau de chasse des titres à peine célèbres comme Zak McKracken, Maniac Mansion, Indiana Jones and the Last Crusade et la quasi-totalité des softs tirés de la Guerre des Étoiles. Non contentes de s'être illustrées chez Lucas Arts, les deux stars ont aussi été sollicitées par Activision pour veiller à la mise sur orbite de Mechwarrior II, le meilleur simulateur de gros robots des années 90. Le plus intéressant, au final, c'est qu'Armor Command est un projet qui traîne dans leur cerveau fécond depuis un moment et qu'ils ont pondu exactement le soft auquel ils souhaitaient jouer.

■ NÉBULA 2910

Le scénario est quand même moins bidonnant qu'une tempête de crème fraîche dans la face à Billou. Armor Command nous propulsera en l'an de grâce 2910, en plein milieu d'une guerre entre les Terriens et ces enfoirés d'aliens, les Vrass. L'épicentre du conflit se situe dans une vaste nébuleuse encore inexplorée, pleine d'orages magnétiques et de planètes inconnues. Vous pourrez contrôler l'un ou l'autre des camps ; et grâce à un vaisseau spécialement conçu à cet effet, il s'agira d'atterrir sur les planètes de la nébuleuse, de localiser les gisements de ressources et de les exploiter avant l'ennemi. En tout, 44 missions vous attendent (4 missions d'entraînement, et 18 missions sous forme de campagne pour chacun des deux camps).



ommand

GENRE STRATÉGIE/ACTION TEMPS RÉEL
MACHINE PC CD-ROM
ÉDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR RIPCORD GAMES/RONIN ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE AVRIL

Grâce à la représentation en 3D, on peut à tout moment basculer de la vue en perspective à la vue de haut. Top moumoute !

Gros Plan

Armor Command

Armor Command est aussi soigneusement enrobé de scènes intermédiaires en images synthétiques. C'est très loin d'être moche, Troy Dunniway, l'animateur 3D en chef ayant bossé par le passé sur de petits projets comme True Lies ou The Lawnmower Man II (Le Cobaye). Rien que ça.

PUISSANT, SIMPLE ET ORIGINAL

D'habitude, au moment où on vous fait un Gros Plan, le jeu n'en est souvent qu'aux premiers stades du développement. Pas de ça ici puisque nous avons pu disputer quelques missions dans chacun des deux camps. Pour être honnête, on a même eu du mal à s'en décoller vu comme c'était bien.

La prise en main est pourtant surprenante de prime abord. Imaginez que vous êtes dans un jeu de stratégie temps réel. Ploum, ploum, vous construisez une base, un extracteur de minerai, des bâtiments divers, un radar, une usine de tanks... Rien de plus banal. Sauf que là, tout est représenté en 3D en perspective comme si vous vous baladiez dans Total Annihilation au ras du sol. Vous pouvez prendre plusieurs unités, les grouper et les diriger sur le champ de bataille comme si vous y étiez. Bon, c'est peut-être pas super clair expliqué comme ça, mais regardez un peu les photos. L'interface fait partie des plus simples qu'on ait pu voir, puisque toutes les actions se réalisent avec la souris et quatre touches au clavier. Elle n'en est pas moins très puissante, et au bout de quelques minutes, on sait naviguer de groupe en groupe, définir des routes complexes avec navpoints, tous ces trucs quoi... Pour comparer, Battle Zone, aussi intéressant soit-il, s'avère nettement plus difficile d'accès. Un bug dans la mémoire de forme, assurément.

UN MOTEUR 3D AD HOC

D'ores et déjà, Armor Command bénéficie des derniers raffinements en matière de graphisme. Digne héritier de la période post-3Dfx, il supportera Direct3D pour mieux causer avec le gros des cartes accélérées. Le programme proposera en outre des pilotes optimisés pour 3Dfx (Voodoo et Rush) et une version uniquement logicielle pour les pauvres du tiers monde. Le résultat, ce sont des paysages de planètes méticuleusement texturés avec des effets de brume et d'intempéries (pluie, flocons de neige carbonique...). Évidemment, comme c'est tout en troidé, le champ de bataille pourra être vu de haut, auquel cas on retrouvera une représentation plus familière pour les fans du genre. En fait, comme on peut passer instantanément d'une vue à l'autre, ça s'avère surtout très pratique pour peaufiner ses stratégies.

Bref, Armor Command est déjà bien alléchant. Le croirez-vous, il comprendra un mode de jeu multijoueur pour les réjouissances entre amis. Le faible nombre d'unités par rapport aux ténors du style (Total Annihilation, M.A.X.) ne le destine pas forcément au noyau dur des amateurs de wargames futuristes. En revanche, sa réalisation de toute beauté et son interface très puissante devraient captiver un public plus large.

NDRC : Au fait, la théorie de la mémoire de forme est assez vaseuse. Lisez donc l'exceeeeellllent ouvrage «L'Imposture scientifique en dix leçons» de Michel de Pracontal. Eh non, me souviens pas du nom de l'éditeur.



Edward Kilham, cosignataire de Armor Command, a déjà à son actif des titres comme X-Wing et Tie-Fighter

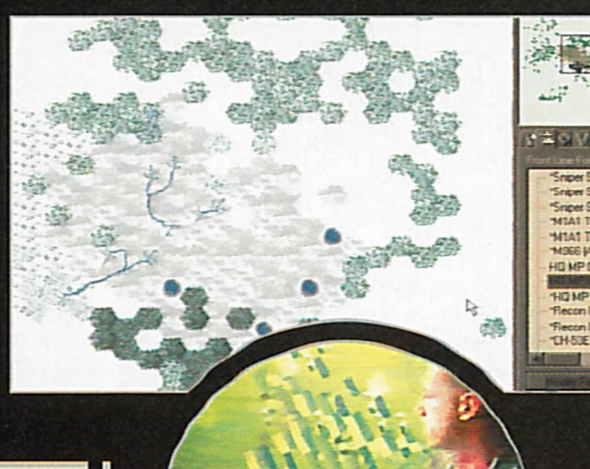


Kalani Streicher, l'ami de trente ans de Edward Kilham.

Preview

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR
PC CD-ROM
ÉD. INTERACTIVE MAGIC
DÉV. INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE FEVRIER





Semper Fi







Semper Fi, quel étrange cri ! Ce baragouinement qui semble provenir de la glotte d'un orignal me rapporte de vagues réminiscences de mes six ans de latin (j'étais en école privée). A priori, Semper ça veut dire "toujours", et Fi doit correspondre au début du mot fidélité, ou encore fille, figue, je sais pas. Bon, en gros ça ne signifie rien de précis en France. Ça pourrait même être une devise militaire genre "T'auras du boudin" que ça m'étonnerait qu'à moitié. Une devise militaire ? Oui, car Semper Fi n'est pas autre chose qu'un jeu de stratégie à l'échelle du bataillon vous permettant de prendre le commandement d'un corps expéditionnaire de Marines. Pour comprendre l'U.S.M.C., il faut savoir qu'aux États-Unis (écrivez-moi si je me gourre), tout jeune homme se voit offrir le choix lors de son 21e anniversaire de devenir soit poulpe, soit justement membre du corps des Marines. Pour beaucoup le choix est fait et nombre d'Américains rejoignent les profondeurs de l'océan et passent leur vie à gambader joyeusement dans les algues et à expurger des émanations d'encre à la gueule des plongeurs (non, vraiment, écrivez-moi si je raconte des conneries !). Bien. Mais partons plutôt sur l'hypothèse du Marine, qui nous semble plus intéressante. Après avoir été recruté à l'université par les équivalent locaux des téléprospecteurs de Spatial Cuisine, les jeunes recrues vont faire des classes longues et dures où ils apprendront et subiront des tas de trucs comme la respiration par les oreilles, la trop célèbre brimade dite "de la carotte", ou bien encore le saut à l'élastique sans élastique. Semper Fi est donc un wargame traditionnel dont le propos est de nous faire revivre les plus grandes heures de gloire de ce corps armé hors du commun et outrageusement polyvalent. Dans l'apparence graphique, on ne distingue rien de très original, tout juste un choix étrange de palette de couleurs, et à l'instar de Panzer General ou d'autres wargames de la série des Five Star, on peut visualiser avec grand aise les possibilités de déplacement et de tir des unités sélectionnées. La différence majeure sur laquelle Semper Fi semble s'engager est l'action qui se déroule de nos jours et qui change grandement de celle de la Deuxième Guerre mondiale et de ses amusements funestes. On remarque avec intérêt un éditeur de cartes et scénarios d'une approche facile et une vingtaine de missions. Faut voir de près.

Bob Arctor

Preview

COURSE MOTO
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CRITERION
SORTIE PRÉVUE AVRIL



Redline Ra

Eh bah voilà, Moto Racer va bientôt devoir faire un peu de place à la concurrence, puisque Redline Racer d'Ubi va venir montrer le bout de son carénage. Résolument orienté arcade, vous allez vous taper la bourre sur dix circuits (dont deux cachés) représentant un peu tous les types d'environnement connus par le motard moyen (canyon, plages, campagne, montagne, ville et circuit). Mais afin de ménager un peu le plaisir de la découverte, seulement trois d'entre eux seront disponibles au début du jeu. La météo sera de la partie, car il vous arrivera de rouler sous des chutes de neige vous transformant en roi de la glisse. Le jour et la nuit seront également de la partie, un phare vous éclairant alors la route. Huit motos, uniquement des sportives, seront sélectionnables, chacune possédant diverses caractéristiques d'accélération, vitesse, maniabilité et de freinage. Contrairement à Moto Racer, vous pourrez "utiliser" le décor et rouler par exemple sur une petite colline pour sauter par-dessus vos concurrents (dix-neuf au total), pour vous situer le genre. D'un point de vue plus technique, le jeu sera optimisé pour le bus AGP

▲ Sur la neige, le cauchemar des motards.

Résolument orienté arcade, vous allez vous taper la bourre sur dix circuits représentant tous les types d'environnement connus par le motard moyen.

▲ C'est pas mignon ça, hum ?



cer

Une petite bourre entre amis au crépuscule. Le pied ! ▲

mais également pour 3Dfx (en natif) et les cartes Direct3D les plus en vogue. Trois vues seront disponibles, deux externes et une interne, mais cette dernière ne semble pas proposer de cockpit. Elle sera néanmoins peut-être présente dans la version finale, avec un peu de chance. Des animations ponctuent votre évolution sur le circuit, comme des hélicos, des oiseaux, des trains, le flux et le reflux de la mer... bref, le kit habituel quoi. Voilà, on attend avec impatience de pouvoir jouer à ce petit bijou, aboutissement de dix-huit mois de programmations chez Criterion. Surtout que Virgin nous en prépare un également, et qu'il n'a pas l'air mal du tout aussi... 98 sera le grand retour des jeux de deux roues, et c'est plutôt cool. Enfin, perso, chuis super content. Perso, hein. Surtout qu'on pourra y jouer en réseau en plus. M'est avis qu'il va y avoir du monde aux urgences.

Fishbone

▲ Optimisé pour AGP, 3Dfx et Direct3D. Cool !

Redline Racer

Moto Racer va bientôt devoir faire de la place à la concurrence dans le domaine des simulateurs de moto.

▲ Six environnements au total, chacun d'eux étant axé plutôt vitesse ou plutôt virolo.

Gros Plan

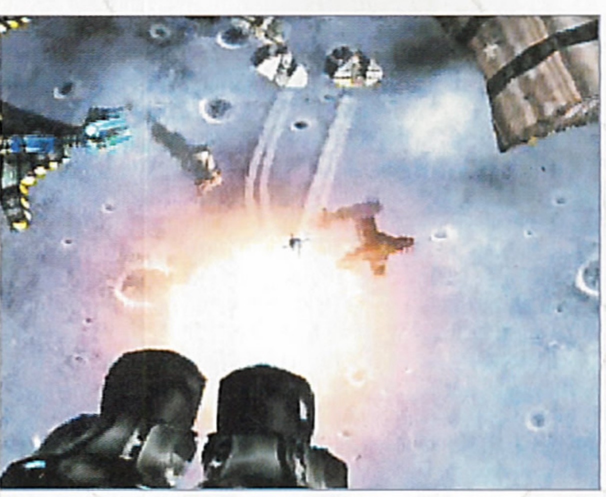
Sorti en 1980, Battle Zone était le premier jeu vidéo de l'histoire en trois dimensions. En filaire, certes, verdâtre, assurément, mais en 3D c'est sûr. Aujourd'hui, nos gars d'Activision nous reviennent avec Battle Zone, le fiston, qui pousse le bouchon encore plus loin en nous proposant un mariage subtil entre stratégie et action. Zou, direction la Lune.

Iansolo

GENRE ACTION/STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE AVRIL







Battlez



En combinant action et aventure, on a obtenu Tomb Raider. L'action et le jeu de rôles, ça a donné Diablo. Action et simulation sont devenus notre propre Mechwarrior 2. Jusqu'à présent, personne n'avait trouvé le moyen de mélanger action et stratégie. C'est ce que nous avons fait avec Battlezone." C'est en ces termes que Bobby Kotick, le big boss d'Activision, vante les mérites de son dernier rejeton. Il faut bien reconnaître que Battlezone est drôlement impressionnant tant d'un point de vue graphique que par les possibilités de gameplay qu'il inaugure. Pour être honnête, ce n'est quand même pas le premier à tenter l'alliance action-stratégie. Très récemment, Uprising s'est risqué sur les mêmes plates-bandes. Pour être franc, le mélange n'était pas très détonant, on jettera donc un voile pudique sur ce fiasco.

De prime abord, Battlezone est plutôt hermétique. Comme Mechwarrior, il fait un usage immodéré des raccourcis clavier et, vu que ses concepts sont plutôt originaux, vous allez commencer par patauger dans la semoule. Heureusement, il semblerait que le jeu en vaille la chandelle.

■ DE LA S-F RÉTRO ET ANACHRONIQUE

Activision est très doué pour créer des univers originaux, j'en veux pour preuve Interstate'76 ou Mechwarrior 2 (bon, ok, Mechwarrior c'est la FASA et pas Activision, mais quand même, y sont forts). Dans les z'années 60, alors que tout le monde avait les yeux braqués sur Armstrong et ses cabrioles, Russes et Américains étaient en fait en train de se taper une petite guéguerre froide à quelques mètres de là. L'enjeu du conflit tenait à la découverte, sur la Lune, d'une source d'énergie fantastique, un biomatériau d'origine extraterrestre. Ce scénario, rigolo parce que complètement anachronique, est surtout le prétexte à un design sympathiquement rétro. Les combinaisons spatiales semblent tirées de "Planète interdite" et les vaisseaux et autres véhicules ont le look des coucous de l'époque :





P40 Warhawk avec peintures façon gueule de requin, étoiles rouges pour les Ruskofs et "blue stripes" pour les Ricains. Le reste de la réalisation ne sera pas moins réussi avec des dialogues digitalisés (les Russes parlent avec l'accent) et une ambiance musicale dans la plus pure tradition des films de S-F de série B.

■ UNE NOUVELLE FORME D'INTERFACE

L'interface de Battlezone est carrément révolutionnaire. Une vue radar en filaire est en permanence affichée à l'écran. Vous y puiserez des informations sur la localisation des bâtiments, des ressources et des ennemis. En tant que maître des lieux après Dieu et le Kremlin, le joueur pourra tout commander, tout contrôler, ceci grâce à un système de menus hiérarchiques et de raccourcis clavier. On pourra décider de bouger la base, construire de nouveaux engins, les appeler à distance pour qu'ils viennent nous récupérer, poser des caméras pour surveiller les coins chauds et même se faire envoyer des ressources via une catapulte.

Les ressources principales seront au nombre de deux : le fameux biomatériau et... les pilotes. Effectivement, les engins ne sont pas utilisables sans hommes pour les conduire. Aussi, quand une unité se fait abattre, il est chaudement recommandé d'envoyer des véhicules de secours pour recueillir les pilotes avant qu'ils ne soient tués. De même, le biomatériau utilisé pour construire les véhicules est recyclable : les débris des engins détruits peuvent être récupérés et réutilisés pour construire d'autres unités. Et je ne vous parle pas (en fait si, du coup) des sources d'énergie, les geysers (ben en fait non, finalement).

■ LE GÉNÉRAL AUX PREMIERES LOGES

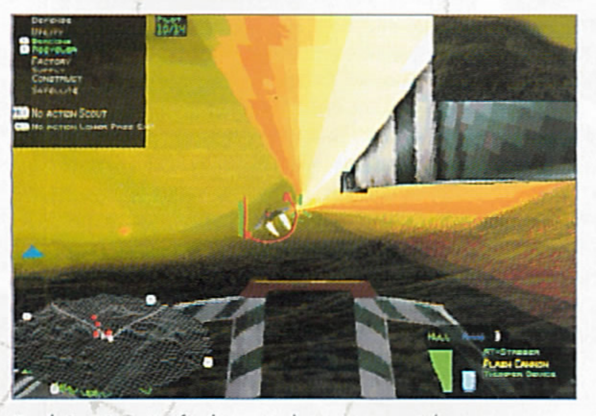
Combien de fois n'avez-vous pas pesté contre ces andouilles d'unités (dans Command & Conquer, Alerte rouge ou Total Annihilation) qui se laissaient buter bêtement alors qu'à la place du conducteur de char/avion/bateau, vous auriez sans conteste fait mieux ? Votre vœu va être exaucé puisque dans Battlezone, on pourra pénétrer dans les engins pour combattre en vue subjective. Une stratégie bien orchestrée ne suffira donc pas et il faudra aussi se montrer habile dans les phases d'action, comme dans un bon vieux shoot. Le joueur disposera de 30 unités différentes : avions à réaction, tanks, fantassins et même des robots bipèdes. Les armes, quant à elles, seront au nombre de 25 : mini-fusils, mines, mortiers, canons antichars et même coup de poing automatique. Dans l'intro, on aperçoit aussi une sorte d'onde de choc destinée à faire sortir l'ennemi terré au fond d'un cratère. Le terrain se déforme en temps réel comme si on "secouait une nappe". Drôlement impressionnant.



■ UN GRAPHISME SOMPTUEUX

Ce qui nous amène tout naturellement à la réalisation graphique de Battlezone qui ne fait pas office de parent pauvre. Les missions se dérouleront dans huit mondes distincts dont la Lune, Mars et Vénus. Les graphistes se sont inspirés de véritables relevés topographiques, et le résultat est à la hauteur ; comme les nombreuses élévations des cartes. Les textures de terrain sont gigantesques, on se demande bien où ils vont stocker tout ça. La gestion des éclairages est aussi très poussée : ombres, lens flare, soleil aveuglant, etc.

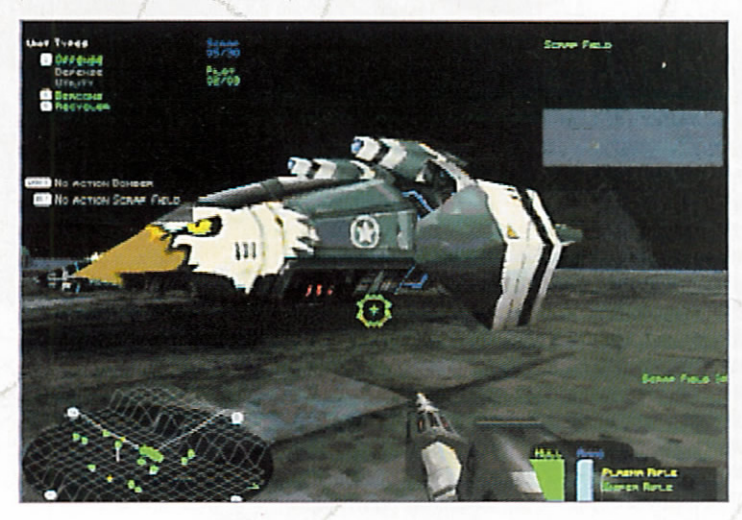
Pour éviter que cette débauche de pixels ne se traduise par un préavis de grève chez Madame votre carte vidéo, Battlezone a eu la riche idée d'être compatible Direct 3D et de supporter par la même occasion l'essentiel des cartes accélératrices. À la bonne heure !

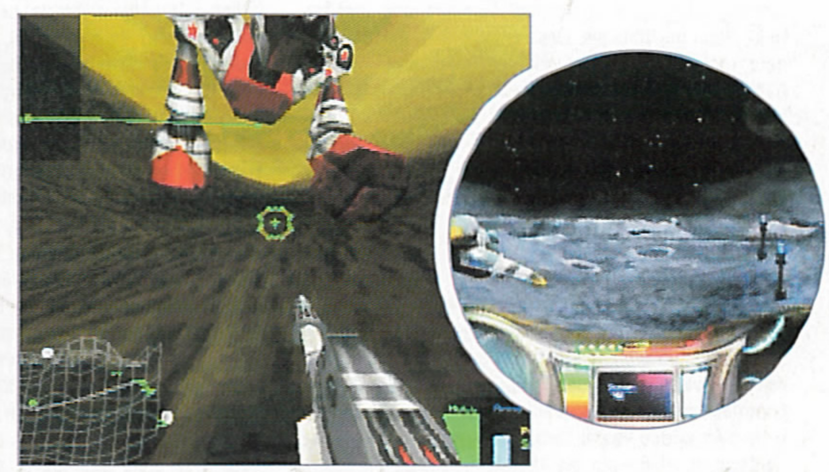


Pour la (quasi) première fois dans un jeu de stratégie temps réel, vous pourrez prendre le contrôle des unités en vue subjective.

■ BREF DE BREF

Je m'aperçois que je ne vous ai pas encore parlé de l'intelligence artificielle du bougre. Pour diriger les unités contrôlées par l'ordinateur, Battlezone utilisera l'IA développée pour Dark Reign. Ça devrait faire l'affaire, non ? En tout cas, si cela vous semble encore trop limité, il reste le mode multijoueur. Huit joueurs pourront s'affronter en réseau local, ou seize en mode Deathmatch. Sur Internet, Activision mettra à la disposition des aficionados un serveur gratuit pour des parties endiablées à quatre (autant rester réaliste par le lag qui court). Il sera possible de créer des alliances, de partager les ressources ainsi que les unités.Cette version de Battlezone n'était pas très stable et elle m'a explosé à la gueule à maintes reprises. Sans aucun doute, ces bugs résiduels seront bannis de la version finale, qui s'annonce vraiment grandiose.





Une des unités du camp soviétique : le walker Gagarine X03.

BETA VERSION

INTERSTATE '76, VOUS VOUS SOUVENEZ ? CERTAINS MEMBRES DE LA RÉDACTION PENSAIENT À L'ÉPOQUE QUE CE JEU, MALGRÉ UNE PROGRAMMATION ASSEZ DÉCEVANTE QUANT À LA VITESSE SUR DES CONFIGURATIONS PEU MUSCLÉES, N'EN ÉTAIT PAS MOINS L'UN DES JEUX DE L'ANNÉE. UNE RÉUSSITE TANT AU NIVEAU DE LA PERSONNALITÉ (FORTE) DU JEU QUE DE SON INTÉRÊT SOLO, OU DE SON MODE MULTIJOUEUR QUI ATTEINT UN SUMMUM DU GENRE SUR LE SERVEUR DÉDIÉ D'ACTIVISION.



Un engin qui fera des ravages dans le mode multijoueur : le Mack, un gros camion avec de préférence un gros bœuf de routier dedans. Chose intéressante, les collisions avec les véhicules lourds peuvent causer de très importants dégâts.

I'76 Nitr

La voiture de Bobbie Ewing (le frère niais de J.R. Ewing, fils de Jock Ewing). De nouveaux venus dans les paysages : des prairies, des clairières, des jolis sapins.

Peu de gens misaient sur sa durée de vie, mais plus d'un an après sa sortie il faut bien avouer que l'on peut toujours trouver autant de joueurs qui s'affrontent sur le Net (malgré la présence peu souhaitable de Hackers et autres gredins du même acabit). Des gangs se sont formés, bons ou mauvais. Des clans et des codes d'honneur régissent des jeux en réseau souvent passionnants et toujours très violents. Tous ces gars-là n'ont qu'une seule envie : voir la suite.

Vigilantes, ça veut pas dire vigiles, crétins !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'histoire de près, résumons. Dans un univers mi-historique, mi-fictif, en l'an 1976, la crise pétrolière touche de plein fouet les USA et l'essence vient à manquer. Parallèlement à tout cela, les contrées les plus obscures et les plus reculées des États-Unis d'Amérique voient l'arrivée de grands criminels se déplacer et officier sur les interstates, routes traversant plusieurs États, pour faire régner le mal routier (ici, je ne parle pas de nos sympathiques et avenants camionneurs) et le chaos. À l'instar des keupons et autres SDF de l'ère post-nucléaire dans Mad Max. II, soumis au très charismatique et pourtant très irradié Humungus, les rôdeurs d'Interstate ont prêté allégeance à une espèce de mafioso italien à la petite semaine. Le but non avoué (au début du jeu) de celui-ci est, entre autres choses plus futiles, de dominer le monde, de s'approprier le monopole de l'essence et de se travestir en croque-mort les jours de fête. Face à un ennemi aussi impressionnant, il fallait au moins une force capable de rétablir l'équilibre. C'est ainsi que naquirent les organisations de Vigilantes, conçues pour rétablir la justice par tous les moyens nécessaires. Seulement voilà, les vigilantes ne sont pas tous très malins : le trésorier de cette association régie par la loi de 1901 a oublié de publier la fondation du groupe au Journal officiel. Du coup, ni les flics ni les militaires n'étant prévenus, les Vigilantes sont devenus hors-la-loi. Quels bœufs ! Le meneur de ce petit groupuscule n'est autre que Taurus, un black aux cheveux coupés à la mode afro-sphérique, aidé par une espèce de Looping en plus pervers et plus dingue du nom de Squeezer. Un beau jour, alors que Taurus est poursuivi par de gros méchants, il est sauvé in extremis par une nana dans une voiture de course. Cette fille aux talents de conducteur

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COMBATS MOTORISÉS
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE	AVRIL

Pour le graphisme de la traditionnelle Jeep militaire de l'US Army, les dessineux se sont fendus d'une modélisation d'être humain. Admirez au passage les ombres, beaucoup mieux foutues que dans I76.





Tant qu'à foutre des arbres, autant en mettre plusieurs pour faire un peu comme une forêt. Manque de bol, dans la bêta testée, on passait à travers.

FORCE FEED-BACK

Là, rien à dire ou plutôt si : l'implémentation et la gestion du Joystick Force Feedback de Microsoft sont quasiment parfaites, quoique dans cette bêta les chocs des collisions ne soient pas gérés. Contrairement à la version d'Interstate '76 livrée en bundle avec le joystick en question, le Nitro Pack tire parti du Billoustick vibratoire pour le meilleur et pour le meilleur : frottement selon le type de revêtements au sol (bitume, graviers, moquette, parquets), excellente simulation de la tenue de route lors d'une crevaison, direction plus ou moins résistante et rigide selon la voiture et la mécanique utilisée, et j'en passe... De ce côté-là, que du bon, que du très bon. Peut-être même une bonne occasion de se payer un Feed-Back.

UN PACK AUTONOME

L'un des avantages du Nitro Pack est qu'il se présente comme un jeu à part entière : en effet, aucun besoin de posséder Interstate '76 pour pouvoir l'utiliser, et ce y compris en mode multijoueur. Mieux encore : il se permet d'updater notre ancienne version d'I76 en mettant son moteur graphique à jour et en ajoutant un tas d'autres trucs.

O Pack

époustouflants n'est autre que Jade Champion, détentrice de nombreux titres dans des domaines aussi divers que les courses de vitesse, connue pour son mauvais goût en matière de teintes de caisses, et arborant le plus beau cul polygonal de l'année 73. Le noyau dur de la bande est formé, et ses membres rendent la justice du mieux qu'ils peuvent jusqu'à cette sombre nuit du début de l'année 1976 où Jade se fait buter par Antonio Mallochio (parenthèse : avez-vous remarqué, vous aussi, que beaucoup de types prénommés Antonio sont de sales cons ?)

Graphismes

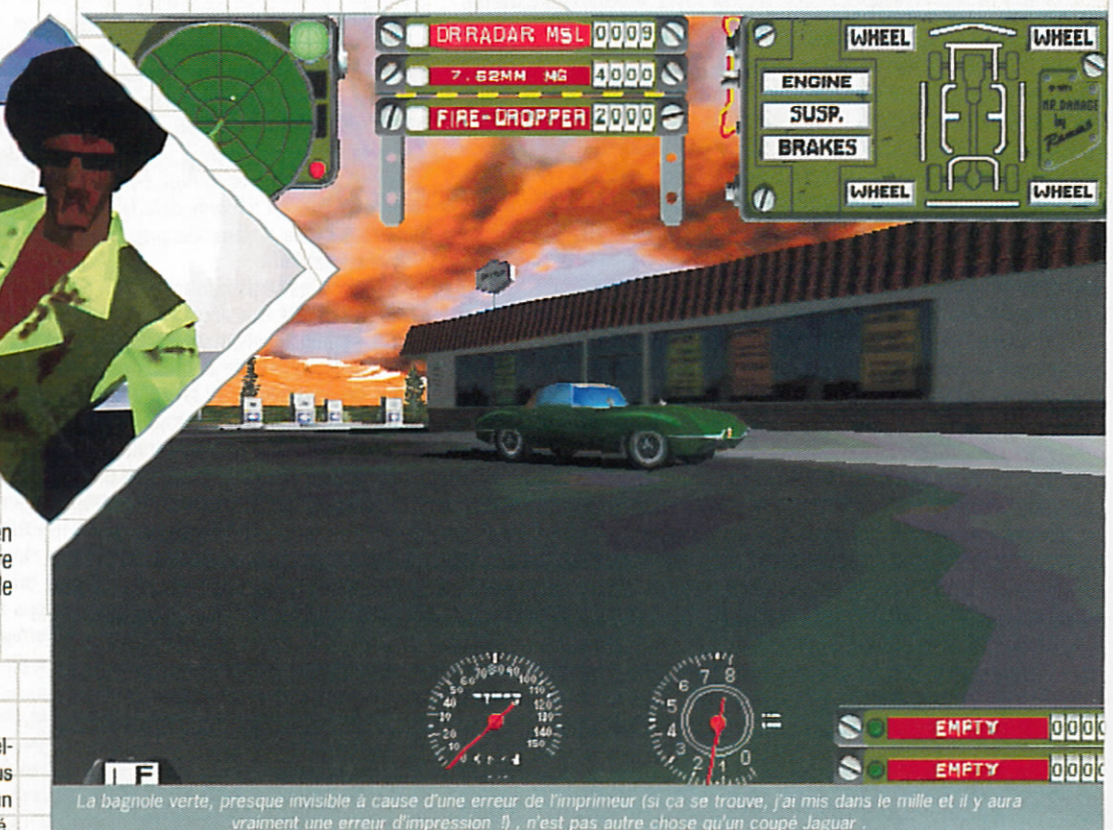
Je vous le disais au début de cette bêta-version, la programmation du moteur graphique d'Interstate '76 n'est pas un modèle du genre. Il est inspiré de celui qui fait tourner Mechwarrior II, et on a pu remarquer sur des configurations peu puissantes (en dessous du 200) de graves ralentissements obligeant les possesseurs de petites machines à jouer en 320x200 . Quelques mois plus tard, les programmeurs d'Activision ont mis à la disposition de tous, via Internet, un patch Direct3D qui s'est avéré assez décevant, tant au niveau de l'accélération - en fait très moyenne - que de l'aspect graphique (textures trop lissées) et qui n'améliorait pas vraiment les décors traversés. Grande nouvelle, avec le Nitro Pack, on peut saluer l'apparition d'un nouveau moteur permettant un jeu en mode Direct3D - là, rien de nouveau - mais surtout gérant les 3Dfx, Rendition et autre carte Power VR. Qui dit mieux ? (Un con qui se balade dans le couloir de la rédaction me répond : "Moi !").

La 3Dfx, enfin !

Cette dernière possibilité va nous permettre de voir ce qu'a réellement I76 dans les tripes. Bon, inutile de vous le cacher plus longtemps, le Nitro Pack est très bien foutu et bénéficie d'un niveau programmation qui améliore très visiblement la fluidité.

Pareillement, on peut profiter de nouveaux horizons graphiques : apparition d'effets de fumée, de transparences et de lissages de textures enfin corrects : panneaux lisibles, voitures propres, textures des routes et du sol somptueuses. Les paysages eux-mêmes en bénéficient largement, puisqu'ils profiteront d'un ciel texturé, rempli de nuages se déplaçant à vitesse grand V, et d'un "Horizon artificiel" souvent composé de montagnes remplissant les confins de l'écran hors du champ des textures affichées (un peu comme dans Pole Position, vous me suivez ? Bon, euh...).

Du coup, avec cette rapidité de jeu accrue, on peut enfin se servir d'une voiture comme la Rater qui évolue désormais avec une grande fluidité à plus de 140 miles par heure et ceci dans des résolutions normales. Au passage, on en profitera pour remarquer que les carrosseries et les modélisations des voitures nouvelles et anciennes sont désormais propres



La bagnole verte, presque invisible à cause d'une erreur de l'imprimeur (si ça se trouve, j'ai mis dans le mille et il y aura vraiment une erreur d'impression !) , n'est pas autre chose qu'un coupé Jaguar .

(ou presque) et passent très bien à la moulinette Mip-mapping.

Fort heureusement, le mode sans cartes graphiques n'a pas non plus été oublié. Dans l'état actuel de la bêta-version que nous avons reçue, il est impossible de dire si l'accélération sera vraiment significative sur des configurations modestes. Néanmoins, elle existe visiblement et permet de jouer en mode 1024x768 sur une grosse bécane. Pareillement, il semble que les polygones composant le terrain souffrent de moins de bugs d'affichage et apparaissent à distance avec une plus grande régularité. Donc, youpi !

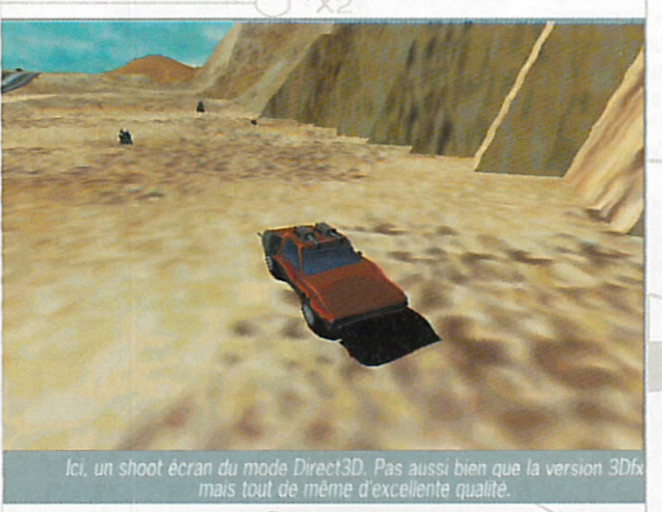


Rien de moins qu'un hélico. Bien entendu, il n'est pas proposé dans les choix des véhicules, ou alors faut gruger. Quoique...

Les paysages

Dans Interstate '76, les paysages bénéficiaient de peu de variété : tout juste traversait-on les déserts immenses du Nouveau-Mexique et des Montagnes rocheuses dont les tons tiraient sur les teintes rouges et les neiges d'Arpent lors d'une mission multijoueur. Ici la variété est beaucoup plus importante, car certains scénarios se déroulent dans des endroits où la végétation a décidé de s'étendre et on saluera l'apparition de prairies où les arbres ont remplacé les cactus. Eh bien, cela change drôlement et c'est même particulièrement reposant pour l'œil. Bien entendu, on pourra aussi évoluer dans des paysages plus accidentés, avec des ravins, des gouffres sans fond et des collines caillouteuses.

Dans un même domaine, les bâtiments seront beaucoup plus nombreux lorsqu'on traversera des agglomérations et bien mieux modélisés. Mais on découvrira aussi de nouveaux objets, et des camps militaires retranchés, protégés par des nids de mitrailleuses. On pourra même trouver un élément qui manquait cruellement, des extrusions dans les décors servant par exemple à créer des tunnels routiers. On peut aussi remarquer une meilleure qualité de construction des cartes, tant au niveau de la finesse des pentes que de l'implémentation des routes et des autres éléments polygonaux.


Ici, un shoot écran du mode Direct3D. Pas aussi bien que la version 3Dfx mais tout de même d'excellente qualité.


La cinématique du début, pourtant bien moins bien inspirée que celle d'Interstate '76, vaut son pesant d'or virtuel quant aux effets spéciaux.

Back to the groove

Bien entendu, l'objectif principal du Nitro Pack est de replonger le joueur dans le doux temps du milieu des années 70. Malheureusement, les gars d'Activision ne se sont pas fendus d'une nouvelle campagne comme celle du premier jeu, tant ils travaillent d'arrache-pied sur Interstate 82. Par contre, ils nous offrent dans ce package pas moins d'une bonne vingtaine de missions d'une grande qualité. Dans Interstate '76, les "trips" nous mettaient obligatoirement dans la peau de Grosse Champion, le frérot blondinet et puceau en matière de conduite de Jade. Changement radical de cap pour le Nitro Pack, puisque nous pourrons indifféremment incarner les trois héros du premier volet (Taurus, Jade, Squeezer) ainsi qu'un étrange et sombre personnage. Du coup, oublié le père Grosse, on remonte dans le temps et on repart sur de nouvelles bases, à savoir juste au début de la formation des Vigilantes, en 1974.

Les choses se passent ainsi : on choisit un personnage parmi les quatre existants pour accomplir les scénarios qui leur sont individuellement destinés, dans l'ordre ou non. Après avoir choisi une aventure, on se trouve confronté au choix de la voiture. À chaque fois, plusieurs véhicules conseillés pour la mission sont indiqués, mais rien ne vous empêche de prendre votre préféré et de l'armer à votre guise. Cela est préférable, car dans quelques cas les voitures choisies par l'ordinateur sont par trop "légères". En fait, elles constituent plutôt une indication de modèle approprié à chaque mission ; selon les cas, elles requerront de l'équipement lourd, de la résistance, de la vitesse ou même de la légèreté. En résumé, cela veut dire que vous n'aurez plus l'obligation d'utiliser la Picard Piranha (au demeurant un fort bon compromis vitesse/résistance/armement), et ça c'est aaaachement cool !

De prime abord, vingt missions ça peut sembler assez léger, mais ce n'est qu'une apparence : beaucoup d'entre elles ne se terminent pas au premier objectif et évoluent vers une suite, parfois même deux. Malheureusement, comme elles sont traitées de façon indépendante, il n'existe aucune



Le bon goût des programmeurs en matière d'interface ne cessera décidément jamais de nous émerveiller.


L'une des nouvelles caisses (je dis ça au pif, si j'ai tort, je dirai que la légende a été inversée avec une autre photo... non, je déconne.).

Retrouvez le bitume brûlant des interminables routes qui traversent les États-Unis.

interaction entre elles, tant au niveau des personnages que des événements et donc de l'interaction. Par contre, ceux qui auront terminé tous les panels de missions (à la difficulté très variable) recevront un cadeau bonus.

Bien souvent, on devra donner un coup de main à Jan ou à Taurus si l'on choisit de jouer Squeezer (qui n'utilise pas que sa camionnette, rassurez-vous !). Bien que les missions proposent essentiellement du combat, on trouvera bien entendu de nombreux types de jeux comprenant des sauts ou des courses de vitesse.

La mission d'entraînement va nous mettre dans la peau de Jade, qui sera mise au défi par Taurus de le battre à la course. Un objectif somme toute bien facile à atteindre pour une championne comme elle face à cette frapette de Taurus dans sa caisse pesant trois tonnes.

Chose amusante, au début de chacune des missions, l'invective "Drive offensively !" apparaît sur le splash screen. Or il me semble qu'on retrouve cette même phrase dans le jeu Car Wars de Steve Jackson (alias, Je vous ferais un procès !, alias : Votre jeu est une copie du mien, alias : Bon euh, quand sort Car Wars micro ? Euh... je sais pas !).

Y a des types qui causent à la radio

L'un des must des missions est l'ambiance sonore : bien entendu, vous allez pouvoir retrouver toutes les voix qui ont fait le succès du premier épisode, mais à toutes les sauces et constamment. Bien souvent, tous les protagonistes présents iront de leur petite répartie tout au long d'une aventure. Passage obligatoire pour être qualifié d'add-on "officiel" d'I76, l'humour verbal sera bien sûr au rendez-vous. Dans cette optique, dans le Nitro Pack, Jade se fait constamment mettre en garde de ne jamais sortir hors de sa voiture "...And remember, Jade : Never get out of the car !", ce qui, lorsqu'on se souvient de la cinématique du premier volet, ne manque pas de faire poiler les plus cyniques d'entre nous.

Plein de nouveaux jouets

Mais ce que les afficionados espèrent le plus de la part du Nitro Pack est la présence de nouvelles options, et surtout de nouvelles voitures. Sur ce point, I76 sera loin d'être décevant : Pas moins de neuf véhicules tout nouveaux, tout beaux font leur entrée dans l'arène. Signalons : un fourgon funéraire, une ambulance, toute une série de poids lourds du constructeur Moth (les trucks Mack), une Jeep sans bâche avec un monsieur dedans, une Volkswagen (Warendorf) coccinelle, une limousine longue comme un paquebot, la voiture de Bobbie Ewing et bien d'autres choses encore. Bien entendu, chacune de ces voitures a ses caractéristiques propres (accélération, arc de braquage, poids) qui auront une réelle incidence sur le jeu.

Les nouvelles armes ne brillent pas par leur nombre, mais il est vrai que la liste était déjà bien longue dans I76. À part un mortier aux obus chimiques, un missile guidé au radar (et bien long à trouver sa cible) et un canon à boules de feu, on ne prend vraiment son pied que du côté du largueur de Caltrops (pointes en étoiles) qui s'attaquent directement et efficacement à l'intégrité des pneus de vos petits camarades.

Les specials ne sont pas très nombreux, mais on retiendra tout de même la présence de protections de pneus pour minimiser sans doute les effets des Caltrops. Enfin, c'est bien dommage qu'ils n'aient pas pensé à introduire de nouveaux types d'armes utilisables par le conducteur. L'interface de modifications de la voiture ne semble pas changée d'un iota, si ce n'est par la facilité toute nouvelle de choisir des pneus par groupes de deux.

Jeu à plus d'un

Le mode réseau est plus que prometteur : en tant qu'hôte, on trouve de nouvelles options pour restreindre des armes (dans le cas d'amateurs de missiles, par exemple), mais aussi déterminer lorsqu'un jeu doit s'arrêter (lorsqu'un certain quota de morts a été atteint, après un temps de jeu donné, par exemple).

De nouveaux types de jeux font leur apparition, dont la "capture du drapeau" propre à déchaîner les mêmes passions qu'au parc des Princes, ou la course pure avec comptabilisation du nombre de tours et timing. C'est là où le Nitro Pack fait encore plus fort : on dénombre une trentaine de nouvelles cartes réservées au jeu multijoueur, chacune d'entre elles étant adaptée à un style de jeu particulier (courses, capture the flag, arène). Le panard total !

Quant à la cerise sur le gâteau, elle est représentée par la nouvelle possibilité de certifier des voitures pour éviter ces crétins de Hackers qui seront éjectés avant même qu'ils puissent pénétrer dans la partie. En vérité, on en sait bien peu sur le système, qui n'était pas implémenté sur la bêta que nous avons reçue ; mais on garde beaucoup d'espoir à ce sujet puisque contrairement à Diablo, Interstate a une majorité d'acquéreurs qui sont aussi des amateurs de combats à la loyale.

Interstate 82

Il faut bien garder à l'esprit que le Nitro Pack n'est qu'un add-on, mais quel add-on ! Il semble qu'avec celui-ci, le peu de joueurs d'I76 initialement frustrés par la programmation (lenteur du moteur), le graphisme ou le gameplay du précédent volet trouveront jante à leur roue. Les nouvelles possibilités de jeu en réseau semblent époustouflantes, et on a hâte que tout marche pour pouvoir les essayer.

Bob Arctor



Est-ce une fusée, est-ce un avion ? Mais non pauvre gland, c'est un corbillard avec une Gattling 7.62 sur le toit.

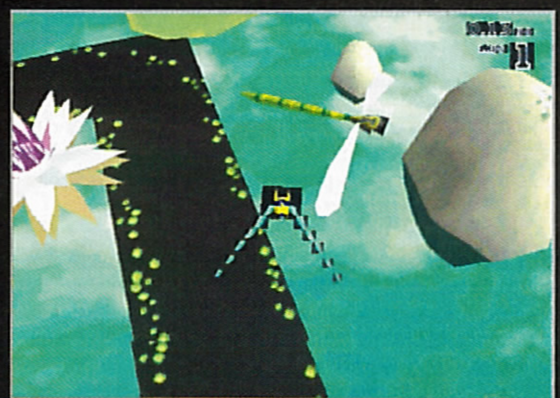




Les déserts du Nouveau-Mexique et leurs sables vitrifiés par le blast nucléaire de Los Alamos. Charmante région, nettement plus avenante que Clichy-la-Garenne.

COURSE EN VUE AÉRIENNE
PC CD-ROM
ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉV. TOOLBOX DESIGN
SORTIE PRÉVUE AVRIL





MicroMachines V3

▲ Evitez la plaque de sirop d'érable, sous peine de rester scotché.

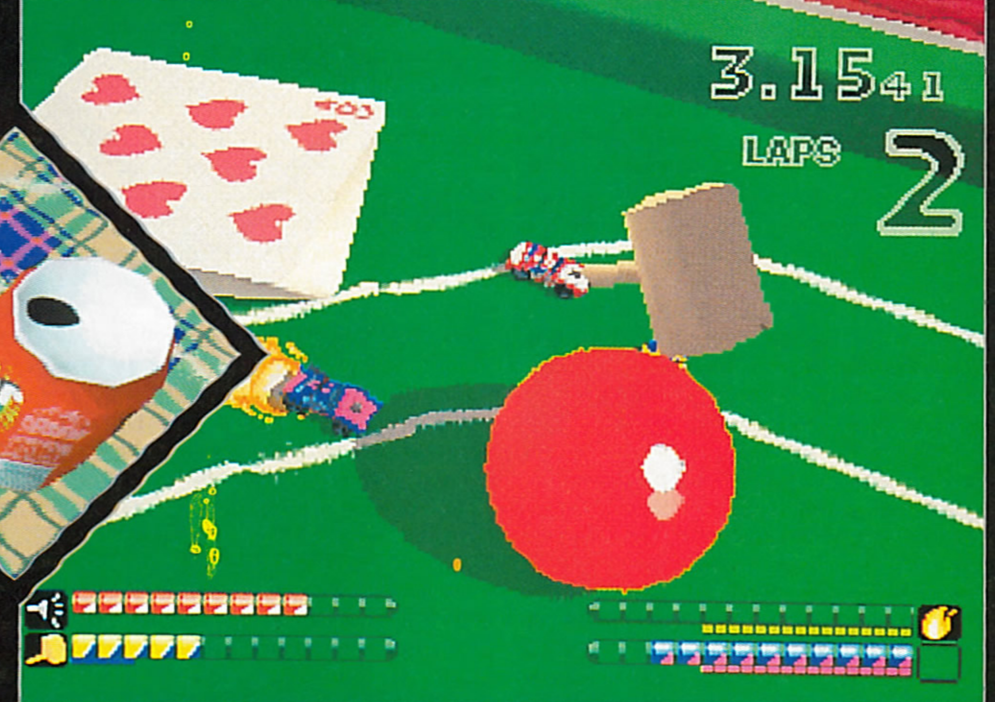
Avec près d'un million de copies vendues, toutes plates-formes confondues, ça serait quand même surprenant que nous ne connaissiez pas le concept des Micro-Machines. Quoi ? Vous ne voyez pas. Pfff, quelle bande de boulets vous faites, quand même ! Bon, pour les plus incultes, faisons un petit résumé. MM est un jeu de course de voitures. Simple. Mais pas n'importe quel jeu de 'oitures puisque, primo, tout est représenté en vue de haut et, secundo, vous pilotez des véhicules miniatures bien débiles dans des décors non moins débiles (table de cuisine, salle de bains, jardin...). Ce qui fait qu'avec tous ces trucs bien débiles, ben à Joystick, ça nous plaît rudement. Ce qui a fait le succès de MM, c'est aussi le gameplay à la hauteur doublé de la possibilité de jouer à plusieurs. Et voilà.

Aujourd'hui Codemasters nous revient le sourire aux lèvres avec la version 3 de Microbidules et on est tout tremblant à l'idée que MM V3 puisse être raté. Mettons fin tout de suite à ce suspense insoutenable : cette version 3 a tout pour être aussi réussie que les précédentes. Le concept n'a pas changé, par contre nous écopons au passage de nouvelles options et d'un graphisme désormais entièrement en 3D. Oui MM V3 sera compatible 3Dfx pour un boost accru au niveau du pixel. Mais pas de Direct3D, ce qui risque de laisser quelques passionnés sur le bord de la route. On verra si l'option est ajoutée pour la version finale.

Côté bolides, Codemasters s'est lâché. Plus de 30 types de véhicules pour slalomer entre les nénuphars de la mare ou décoller d'un grille-pain : Formule1, hélicos, off-shore, tank, camping-car... Effectivement avec des dizaines de parcours situés dans différents environnements, vous pouvez prévoir une durée de vie bien sympathique. Surtout qu'on pourra

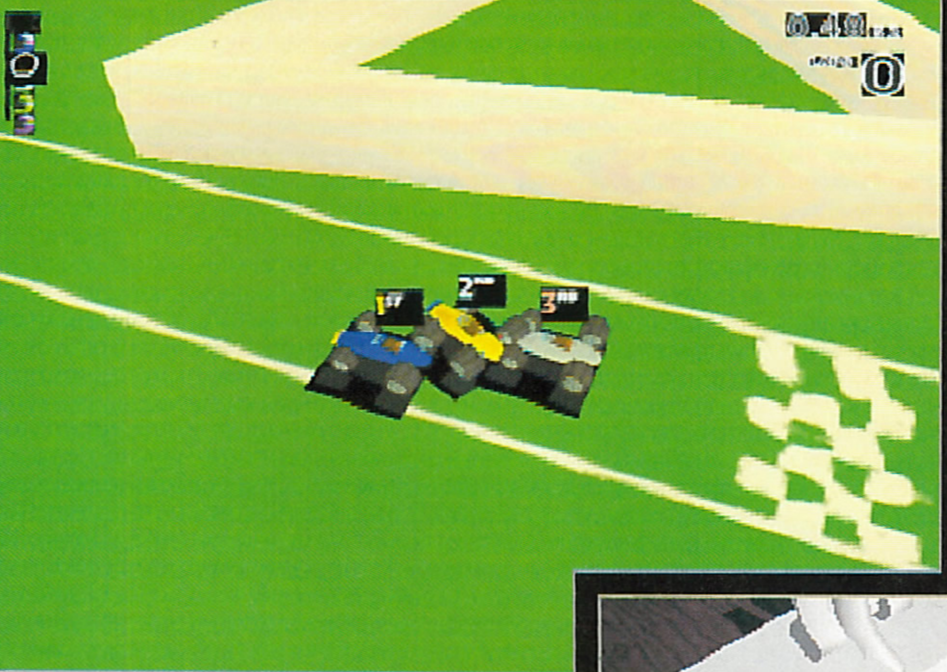


Attention aux armes cachées : elles peuvent être redoutables.



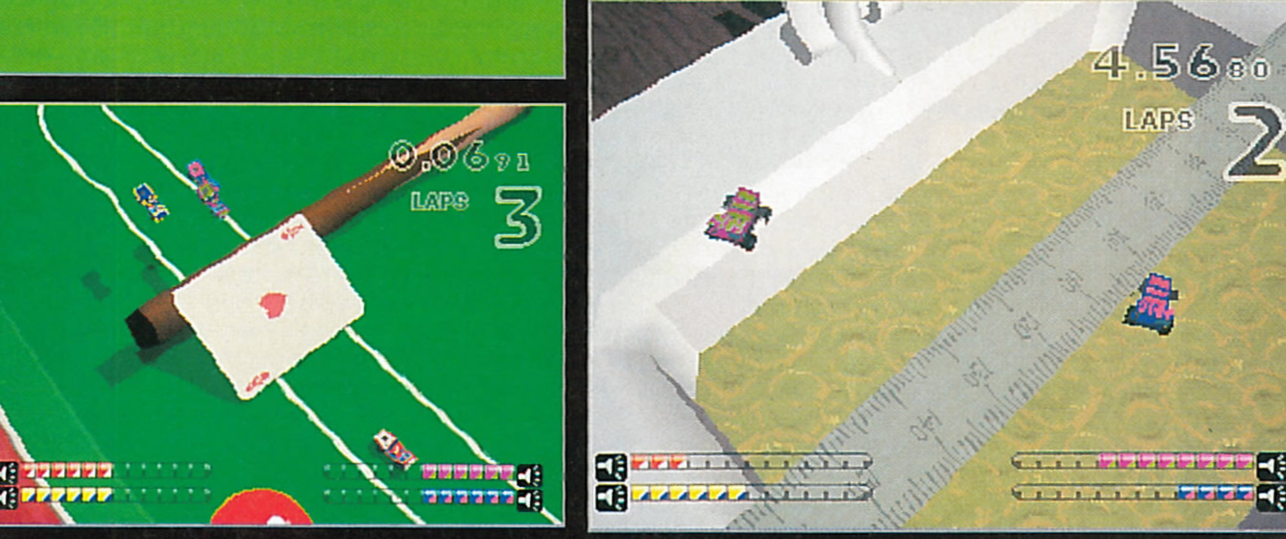
y jouer à 8 en réseau (2 sur la même bécane). Mais la grande nouveauté de MM V3, bien jubilatoire en mode multijoueur, c'est la présence d'armes cachées. Oui, MM emboîte le pas de Death Rally. Une fois localisés les fameux bonus, vos potes en verront de toutes les couleurs : bombardement, lance-flammes, coup de marteau géant sur le capot et même une pince qui chope l'adversaire et le renvoie au début de la course. La haine ! Décidément, après Worms, les vieux concepts ont les dents dures. Ce qui n'est pas pour nous déplaire.

lansolo





▲ MicroMachines proposera de nombreux modes de jeu pour arpenter les 48 circuits prévus.



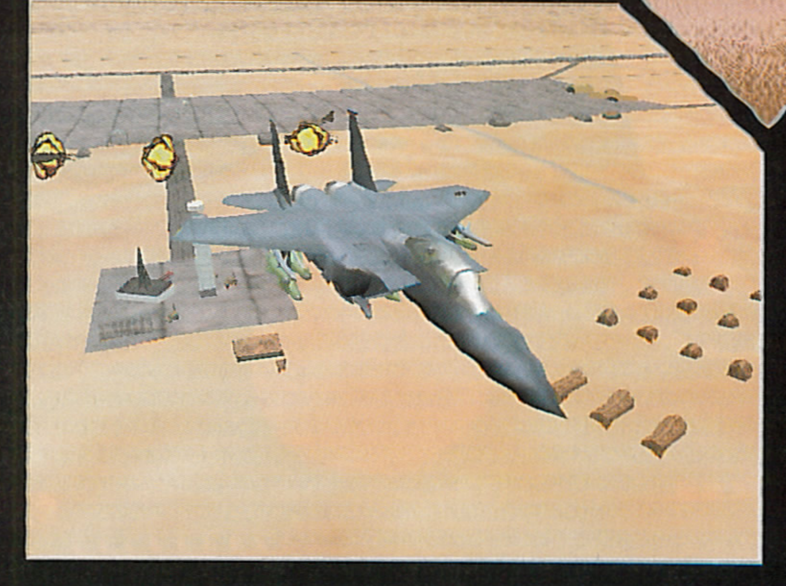


◀ Prenez le pont pour éviter le bain de gerbe.

Preview

SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DÉV. JANE'S
SORTIE PRÉVUE AVRIL



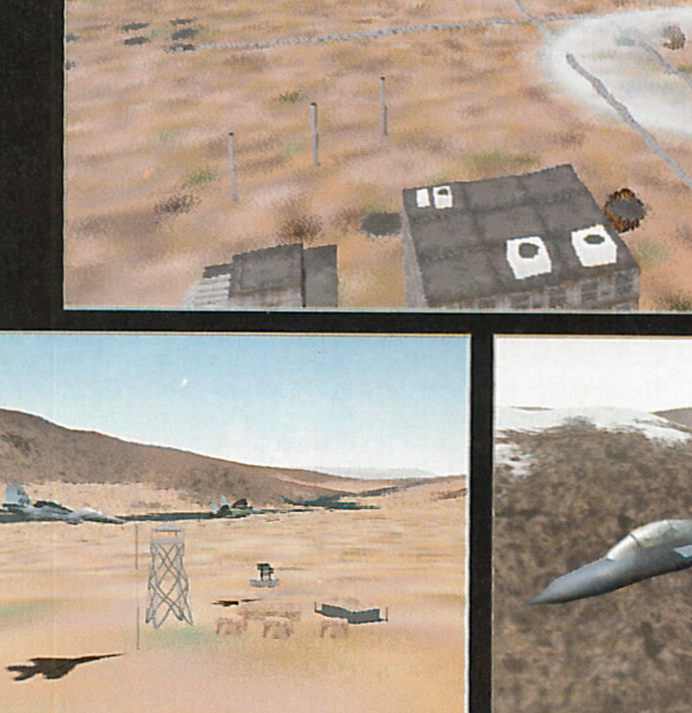


F-15

Depuis la sortie de F-22 ADF de DiD, qui a clarifié bien des choses aux yeux des amateurs, en écrasant de sa supériorité technique des simulations "attrape-nigauds", on peut désormais classer les simulateurs de vol d'avions militaires en deux camps distincts : les très bons ou les "je-me-fous-de-la-gueule-du-monde". Il semblerait que F15 tente de s'introduire subrepticement et au culot dans la première catégorie. Grand bien lui fasse.

Dans ce nouveau produit de Jane's, tout semble en effet avoir été mis en œuvre pour appâter le bon Américain et en même temps l'amateur de simulations pointues : un avion puissant, fer de lance de l'impérialisme rampant ; un jeu de campagne se situant pendant la guerre du Golfe, propre à rappeler de bons souvenirs aux GI's ; et une suite de scénarios imaginaires qui amèneront le yankee à se dresser contre un nouvel ennemi redoutable : Monica. Euh, l'Iran.

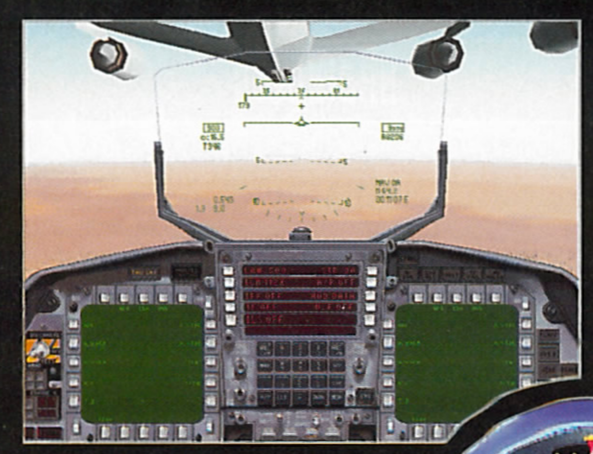
Le retour de Jane's



Cela faisait déjà bien des années que Jane's nous décevait en sortant de façon lassante et métronomique les produits de la série US Navy Fighters et autres ersatz simulatoires, visant un public de jeunes joueurs tendance bourrins. Malgré un catalogue qui s'épaississait régulièrement en jeux d'arcade/simulation, il restait un noyau dur de développeurs passionnés qui voulait redresser la barre pour naviguer vers quelque chose de bien en sortant des jeux tels que 688Hunter Killer ou AHD64 Longbow I et II, deux simulations plutôt pointues et au gameplay plus que correct. C'est en effet Andy Hollis, le producteur de ces deux jeux et de l'antique - mais néanmoins excellent - F-15 Strike Eagle qui a mené à bien le projet.

L'avion

Le modèle de vol et de simulation du F-15 de Jane's s'annonce comme étant d'un réalisme à toute épreuve, tant au niveau des réactions en vol que dans l'utilisation des armes. Le terrain sur-



▲ Un cockpit bien sommaire mais qui se veut réaliste.

volé s'étend sur plus de deux millions de miles carrés et semble d'une fidélité remarquable avec le plat pays irakien. Bien entendu, l'utilisation d'une carte accélératrice 3D sera de rigueur pour profiter à fond de toutes les options graphiques. L'interface, telle qu'elle se présente dans la bêta que nous avons reçue, est plutôt originale mais semble un peu gonflante à l'usage avec son armada de ronds colorés qui rappellent le jeu Simon (si si souvenez-vous, une boîte électronique qui tentait vainement de communiquer en produisant bruits et sons débiles et qu'on avait tous bêtement pris pour un simple jouet et non pas pour une intelligence extraterrestre).

La panoplie des armes annoncées est plus qu'impressionnante : il est très clair que rien ne manque. On ne distingue en effet pas moins de six missiles air-air, et une trentaine d'armes air-sol, ce qui correspond en effet au contenu des râteliers du F-15 dans la vraie vie. On pourra soit s'armer tout seul comme un grand, soit s'inspirer d'une configuration toute faite et réaliste parmi des sets comme "Supériorité aérienne, Frappe tactique".

F-15 pourrait bien être à la hauteur de F-22 ADF. Du point de vue du gameplay et du réalisme en tout cas.

Mission builder & Multijoueur

Mais là où le F-15 d'Electronic Arts risque de se poser en challenger de F-22 Adf, c'est bien dans le Mission Builder que l'on annonce d'ores et déjà comme le digne successeur de celui de EF2000. Le joueur pourra non seulement planifier des missions articulées dans une campagne, mais aussi assigner des tâches et des événements à la plupart des objets présents dans le jeu. Pour éviter la lassitude et la répétition, il pourra également se servir d'un utilitaire qui placera des événements (locaux, temporels, d'objectifs).

Le mode multijoueur s'annonce lui aussi excitant : le F-15 proposé étant un avion biplace, on pourra s'affronter en deathmatch ou, à l'instar de Apache Longbow d'Interactive Magic, s'éclater à deux dans le même avion.

Un avion plein de promesses

Qu'il est agréable de revoir une simulation d'un avion plutôt classique ! Pour percer dans le marché américain, DiD s'est vu obligé de vendre son âme à Rockwell en abandonnant l'idée de l'EF2000 au profit d'un avion aux multiples commandes automatisées. Bien qu'il ne se soit pas servi desdits automatismes pour excuser une carence de gameplay (contrairement à nombre de ses concurrents), il n'en reste pas moins que le F-22 est un concept d'aéroplane plutôt ennuyeux et pas du tout rock'n roll. Aussi on ne peut que saluer l'arrivée du nouveau Jane's qui, tout en évitant de nous resservir du F16 (tiens, un autre avion chiant) en hors-d'œuvre, semble nous promettre de nombreuses heures d'amusement aux commandes de l'un des avions les plus puissants au monde.

Bob Arctor



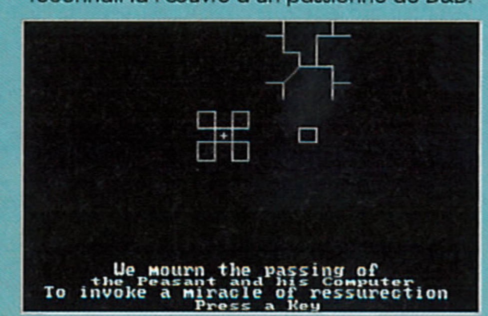
Deux F-15-E en formation de décollage. ▶

COMPILATION DE JEUX DE ROLES
PC CD-ROM
ED. ELECTRONIC ARTS
DEV. ORIGIN SYSTEMS
SORTIE PREVUE AVRIL

Un gros morceau de l'histoire des jeux vidéo de qualité.

Akalabeth

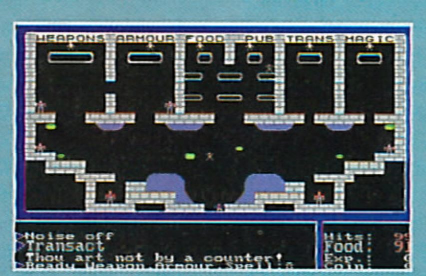
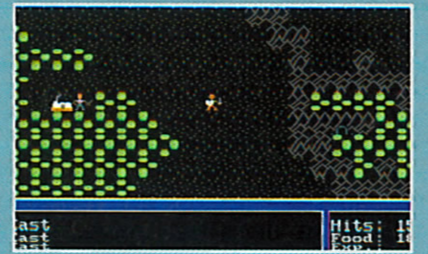
Plus un essai qu'un jeu, il n'était au départ pas vraiment destiné à la vente. Néanmoins, on reconnaît là l'œuvre d'un passionné de D&D.



Ultima Colle

Ultima 1

Le premier de la série mythique. Un puissant archimage nommé Mondain (déjà le goût de Garriott pour les noms sonnant européen) veut dominer le monde avec sa "horde" de trois démons. Interface peu fantastique, graphismes minimalistes, mais on y voit apparaître nombre d'idées qui firent un long chemin dans le monde des jeux vidéo.

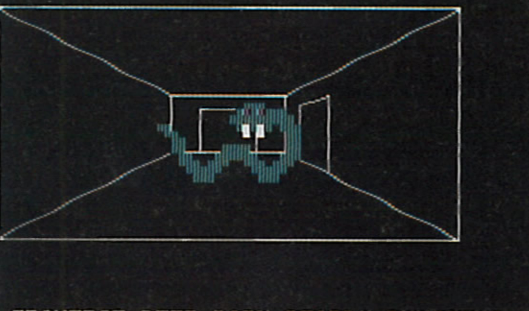
Suite au succès d'Ultima Online, voilà t'y pas que le père Richard Garriott pense à se la jouer "revival" en nous sortant une compilation comprenant les plus grands succès de la série des Ultima (à savoir tous sauf Martian Dream, Underword et Savage Empire). Ultima Collection peut être vu comme le Woodstock du jeu de rôles des années 98. Beaucoup de membres de la rédaction ont passé des heures de leur vie à explorer le monde de Garriott que certains (moi) surnomment le Mary Poppins des jeux vidéo. Nous avons donc droit ici à quelques corrections techniques de l'ensemble de ces jeux historiques dont certains pourront même fonctionner sous Windows 95, parfois en mode fenêtré. Sur ce même CD, en tant que cadeau de Noël tardif, nous pourrons aussi visionner des interviews de Richard Garriott déguisé en page et planté devant sa cheminée. Ce dernier répondra à de nombreuses questions que l'on pouvait se poser sur chacun des Ultima (y compris sur le désastreux Ultima 8), pour enchaîner par la suite sur le présent (Ultima online) et le futur Ultima 9.
En résumé, ce CD-Rom est visiblement destiné à tous ceux qui n'ont pas eu la chance d'avoir une bécane dans le début des années 80 et qui veulent s'éclater sur ce qui pourrait apparaître au prime abord comme des vieilleries mais qui n'en sont (ou n'en étaient) pas moins des chef-d'œuvre ludique.

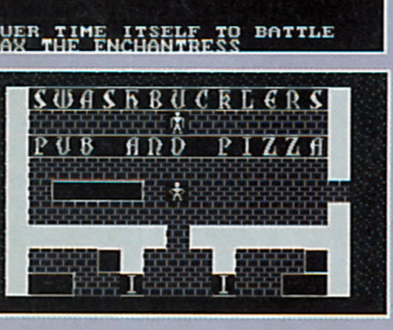
Bob Arctor

Ultima 2

Un petit bijou, muni de plein de moyens de transport différents (fusée, avion, navire). Le joueur est amené à visiter tous les recoins du monde actuel, futur et passé. On assiste même à l'apparition de quelques dialogues. Le gros méchant de l'histoire est Minax, une sorcière, héritière spirituelle de Mondain.







Ultima 3

Le fils des deux engeances suscitées, Exodus, un démon, veut lui aussi dominer le monde de Brittania. C'est dans Ultima 3 que la géographie de Brittania commence à être esquissée. On rompt la solitude en ayant la possibilité d'embarquer plusieurs compagnons et de choisir moult professions et aussi sa race. C'est aussi dans Ultima 3 que nos actuels compagnons, Dupré, Iolo et Shamino vont commencer à prendre de l'importance.



Ultima 4

L'histoire est originale et très bien foutue , le concept de l'Avatar apparaît ainsi que les règles sur les vertus et l'importance grandissante des runes et des quêtes. Un petit bijou.





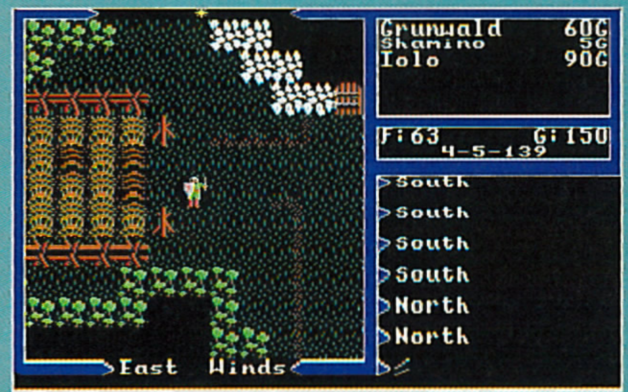
Ultima 5

Dans Warriors of Destiny, vous allez devoir vous lancer à la poursuite des Shadowlords à travers tout Brittania. On se souviendra avec bonheur de moult inventions ingénieuses servant un gameplay et un scénario extraordinaires.



ction

Ultima 6



Dans Ultima 6, on trouve la plupart des bases qui constitueront Ultima 7, 8 et même Ultima online : la fiche de personnages, la gestion de l'équipement et des graphismes commençant à devenir réellement fouillés. Les ennemis sont ici les Gargouilles, un peuple a priori mauvais mais qui se révélera être... être...

Ultima 7





La véritable histoire des Ultima débute là. Des centaines de personnages non joueurs, un scénario extraordinaire qui vous lancera à la poursuite du leader d'une secte pitoyable (allégorie de l'Église de Scientologie), un système de dialogues qui continue à être pompé régulièrement par d'autres, mais surtout un monde véritable et crédible, des quêtes innombrables et passionnantes : rarement un jeu de rôles n'aura été aussi loin dans le plaisir et la perfection.

Dommage qu'il manque Martian Dreams et Savage Empires dans la collection.

Ultima 8

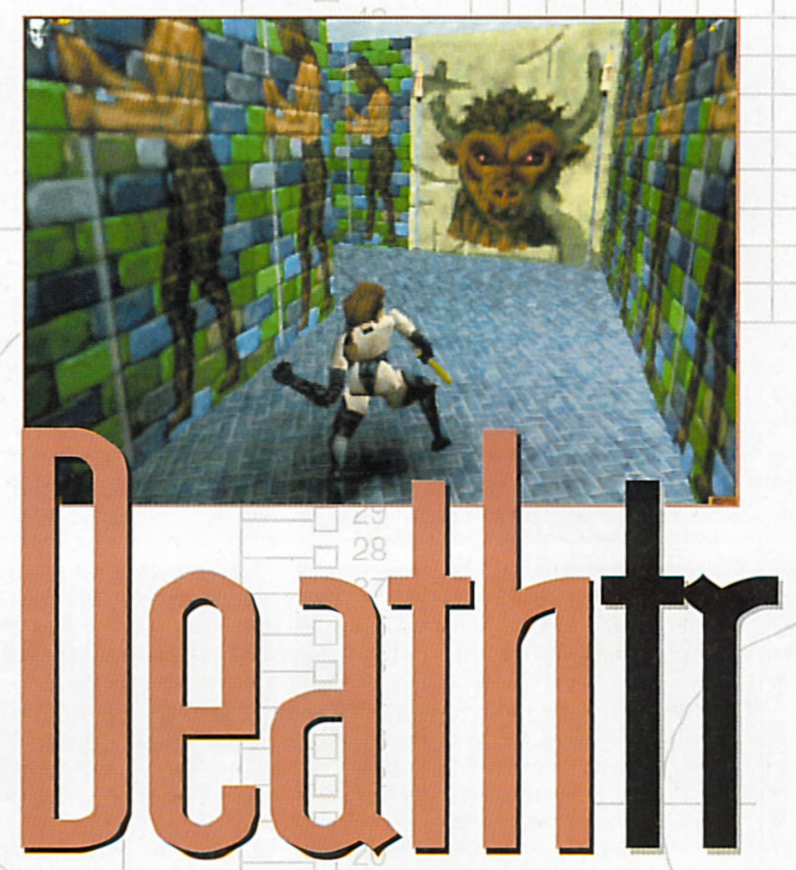




Un scénario qui ne va pas bien loin dans le délire, un gameplay bien à lui et un côté arcade plutôt détestable ont fait de ce jeu une espèce de Prince of Persia isométrique gâchant le peu de plaisir qu'on pouvait en retirer. Je conserve moi-même la boîte dans ma vitrine des objets insolites à côté d'une Photo de Mickey Rourke.

BETA VERSION

DEPUIS TOMB RAIDER 1 & 2, VOUS PENSIEZ AVOIR DÉJÀ TOUT VU EN MATIÈRE D'HÉROÏNES SUPER SEXY. RATÉ ! EIDOS, L'ÉDITEUR QUI MILITE LE PLUS ACTUELLEMENT POUR L'ÉDUCATION SEXUELLE DE LA JEUNESSE, REVIENT À LA CHARGE AVEC UN TITRE TOUT AUSSI RACOLEUR. AVEC DEATHTRAP DUNGEON, IL NOUS PROPOSE DE PLONGER DANS DES SOUTERRAINS SUINTANTS, COMME DANS UN BANAL RPG ; SAUF QUE, LÀ, VOUS DIRIGEREZ UNE AMAZONE UN PEU, CERTES, ANGULEUSE MAIS CLAIREMENT EN STRING.



Deathtr

Eidos semble avoir compris, depuis Tomb Raider, l'importance des arguments mammaires dans un jeu vidéo. Oui, la guerre des nibards aura bien lieu. Dans l'une des images du jeu, on voit même Lotus (votre nouvelle petite amie synthétique) décapiter d'un geste souple cette pauvre idiote de Lara Croft qui ne fait, elle, que du 95 C. Le summum reste l'image de fin de la procédure d'installation : Lotus tire sur son bustier en skaï pour exhiber l'un de ses seins, sa pilosité à l'air, pendant qu'un nain bleu lubrique arrive par derrière. Le genre d'image retouchée que l'on s'échangeait sur le Net à la grande époque de Tomb 1, mais que le développeur juge maintenant bon de coller au début du jeu, histoire de motiver encore davantage le petit polisson qui sommeille en chacun de nous.

Certes, on pourra choisir d'incarner dans ce jeu d'aventure-action un guerrier super musclé. Sauf

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	ASYLUM STUDIOS
SORTIE PRÉVUE	AVRIL



Dans Deathtrap Dungeon, on se déplace sur le dos d'une tortue volante. Sacré Livingstone !

que lui ne dévoile rien de son anatomie. Dommage ! Nan, je suis pas pédé, mais ça aurait peut-être ramené quelques filles dans le monde merveilleux des jeux vidéo. Faut pas rêver !

Docteur Livingstone, I presume ?

Le projet Deathtrap Dungeon n'est pas tout récent. Nous vous avions déjà parlé de Ian Livingstone, I presume, qui n'est pas le célèbre explorateur mais le créateur des «Livres dont vous êtes le héros». Il signe là sa première incursion dans l'univers des jeux micro. Apparemment, il a changé son fusil d'épaule. Bienvenue dans "le jeu vidéo dont vous êtes les nibards". Oups, elle est nulle, désolé. Le fait que DD ait été démarré il y a déjà quelque temps a son importance. Effectivement, le moteur graphique utilisé semble être celui de Tomb Raider premier du nom. Les persos sont modélisés de manière plutôt rudimentaire et laissent apparaître des polygones un brin anguleux, ce qui est un peu bête depuis qu'on a découvert Lara Croft en version lissée. De même, le programme était réalisé uniquement pour la 3Dfx, dans son mode le plus optimisé : le Glide. Pas de chance pour Direct3D donc, ce qui risque malheureusement de restreindre le public potentiel. Eh oui, c'est comme ça. On se paye le meilleur moteur du genre, mais on n'a pas la possibilité de le faire évoluer, et on se fait vite doubler par l'évolution technique. Ah, mon bon monsieur, si vous saviez...

Le scénario

Difficile de dire, après quelques minutes de jeu, si la présence de l'ami Livingstone à la tête de l'équipe de develop-

Les décors s'étendent sur plusieurs niveaux










pement de Deathtrap se traduit par un scénario vraiment béton. Avoir inondé le monde avec des millions de bouquins ne prédispose pas forcément à en réussir la transposition sur PC. Je ne m'étendrai pas sur la toile de fond de l'histoire. D'abord parce que je n'ai pas lu le script, pressé que j'étais de lancer le soft et d'en admirer l'héroïne. Ensuite parce que sinon on n'aura plus rien à vous raconter dans le test. C'est vrai quoi, mettez-vous un peu à notre place. Vous vous en fichez ? Vous exigez en braillant que tout vous soit révélé, illico presto, sur le pourquoi du comment de Deathtrap ? ... Voilà, vous avez gagné, je n'écris plus rien... Faites moins les malins maintenant, hein ?

...

Allez, boudez pas, c'était pour rire. Hop, on continue. Deathtrap démarre sur le pont-levis d'un château. Des bannières flottent au vent. Une porte imposante nous fait face. Pas la peine d'être devin : l'ami DD va nous balader de cachots en souterrains, toujours plus profondément dans les entrailles de la terre. Il faudra tirer sur des leviers pour ouvrir des portes. Derrière les portes, il faudra buter des streums et à l'arrivée tout porte à croire qu'on ira récupérer du matos pour devenir plus balèze et remettre ça dans le niveau suivant. Un programme somme toute assez classique pour les vieux briscards que nous sommes.

Les décors qui s'étendent sur plusieurs étages sont plutôt vastes avec des passerelles enjambant le vide, mais les perspectives fortement clippées restreignent le champ de vision du joueur. Les sources de lumière sont dynamiques, ce qui fait que le personnage contrôlé passe dans des zones d'ombre et de lumière : cela contribue toujours à l'ambiance. Par contre, et même par rapport au premier Tomb Raider, l'ensemble des décors est rigoureusement cubique.

Monstres et armes

Les monstres sont déjà plus originaux. On se frottera le lard avec des guerriers femelles very very agressives, des hommes-lézards, des dragons et des espèces de clowns super énervants, cherchez pas je ne supporte pas les clowns. Tenez, là, l'autre taré de nain bleu qui arrive à bord d'une charentaise verte géante pour me propulser au fond du précipice : si c'est pas une hallucination quand même... Il faudrait voir à arrêter les champignons Mister Livingstone !

Après avoir tapoté frénétiquement sur les 102 touches du clavier et essayé quelques combinaisons, il apparaît que les mouvements possibles sont plutôt basiques : avancer, tourner, sauter, saut périlleux. Auxquels viennent s'ajouter trois mouvements d'attaque et diverses babioles pour bouger la caméra. DD semble donc en deçà de Die by the Sword (voir Gros Plan dans Joy n° 89) qui proposera un système de combat plus évolué où on pourra contrôler entièrement les attaques. Ici tout est déjà prédéterminé. On disposera néanmoins d'un inventaire pour stocker les différents colifichets récupérés dans les bas-fonds et autres armes (grenades, diverses épées, fioles et potions...). Il devrait aussi y avoir des sorts et un mode multijoueur.

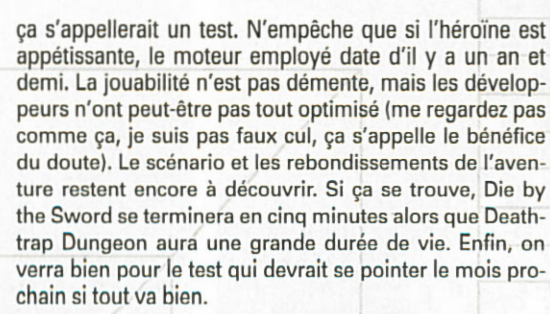
La palme revient aux effets graphiques (explosions, magie) toujours très réussis grâce au filtrage offert par la 3Dfx en Glide. Mais là, on commence à être blasés.

Conclusion

Difficile de juger entièrement Deathtrap Dungeon - ce qui n'est pas le but de cette Beta Version, voyez-vous, sinon ça s'appellerait un test. N'empêche que si l'héroïne est appétissante, le moteur employé date d'il y a un an et demi. La jouabilité n'est pas démente, mais les développeurs n'ont peut-être pas tout optimisé (me regardez pas comme ça, je suis pas faux cul, ça s'appelle le bénéfice du doute). Le scénario et les rebondissements de l'aventure restent encore à découvrir. Si ça se trouve, Die by the Sword se terminera en cinq minutes alors que Deathtrap Dungeon aura une grande durée de vie. Enfin, on verra bien pour le test qui devrait se pointer le mois prochain si tout va bien.



Soyez pas si timide, approchez-vous : "Mademoiselle Lotus, je vous présente un lecteur de Joy. Monsieur le lecteur, voici Lotus, une héroïne qui gagne à être connue. Bon, ben j'vous laisse alors". ▶



Excusez-moi, vous auriez du feu s'il vous plaît ? ▶



SIMULATEUR DE VOL
PC CD-ROM
ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR
TAKE 2 INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE AVRIL



▲ Messieurs, l'heure est grave, la pénurie de yaourts aux fraises commence à se faire sentir.

Jetfighter Full Burn

Jet Fighter Full Burn, le simulateur de vol qui en a, va bientôt se la jouer Wing Commander. Effectivement, en plus de l'adjonction d'une nouvelle campagne opposant Ruskovs et Américanovs pour le contrôle d'un immense gisement de pétrole, de nombreuses vidéos intermédiaires viendront illustrer chaque fin de mission. Comme vous pourrez aussi bien jouer du côté Est que Ouest, les avions pilotables seront le F/A-18, le F-22N et enfin le Mig-42. Optimisé pour MMX et diverses cartes 3D, Jet Fighter offrira également un support multijoueur. Quatre CD seront nécessaires pour faire tenir la bête, ce à quoi les fameuses vidéos ne devraient pas être étrangères. Roger.

Fishbone

▲ Les scènes à l'intérieur du porte-avions sont en 3D temps réel.



▲ Les cartes d'accélération sont plus que conseillées.



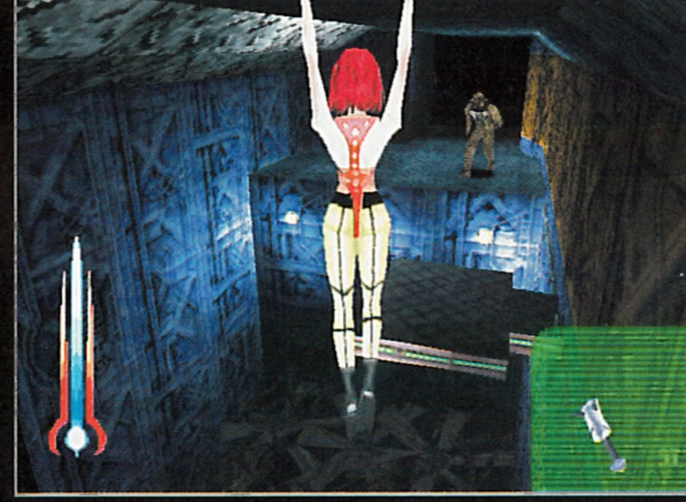
▲ Bill, tu trouves pas que Cindy fait autant pilote de chasse que Casimir ? Sissi impératrice ?

Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GAUMONT
DÉVELOPPEUR KALISTO
SORTIE PRÉVUE AVRIL



De la 3D à la troisième personne. Style Lara, quoi.



Moi, j'utilise un déodorant avec applicateur. C'est bon pour mes aisselles.

Le 5ème Élément



Mon Dieu, les merguez sont en train de brûler ! Heureusement que le 5ème élément est là pour les sauver !

Bon. Personnellement je n'ai pas trop aimé. Je parle du film. Y en a plein qui ont aimé, plein d'autres qu'ont détesté, et encore une bonne tripotée qui n'ont pas vu le film. Mais ce n'est pas grave, il faut rester objectif. Ce n'est pas parce que le film est pourri, que le jeu ne sera pas bien. Objectivité, c'est le mot. Quelle daube ce film quand même. Enfin bref. Le jeu reprend donc l'histoire du film et vous donnera l'occasion d'incarner Leeloo (le 5ème élément) ou Dallas durant quinze niveaux afin de sauver la Terre. De l'exploration, des combats à mains nues ou armées, des pièges, des passages secrets, des niveaux bonus, voilà de quoi sera composé votre quotidien. Seize, c'est également le nombre de personnages tirés du film que vous retrouverez dans le jeu, ce qui vous permettra d'abattre les gueux en toute connaissance. Optimisé pour la 3Dfx et la PowerVR en mode natif, le moteur 3D sera bien évidemment Direct3D. Pour finir, sachez que les niveaux seront entrecoupés de vidéos issues du film... Ah ben merde ! Ça va être dur de rester objectif finalement. Nan, j'déconne. Quoique...

Fishbone

L'est mimi Leeloo, quand même. Dommage que ses répliques (du film) soient... enfin... pourries quoi.

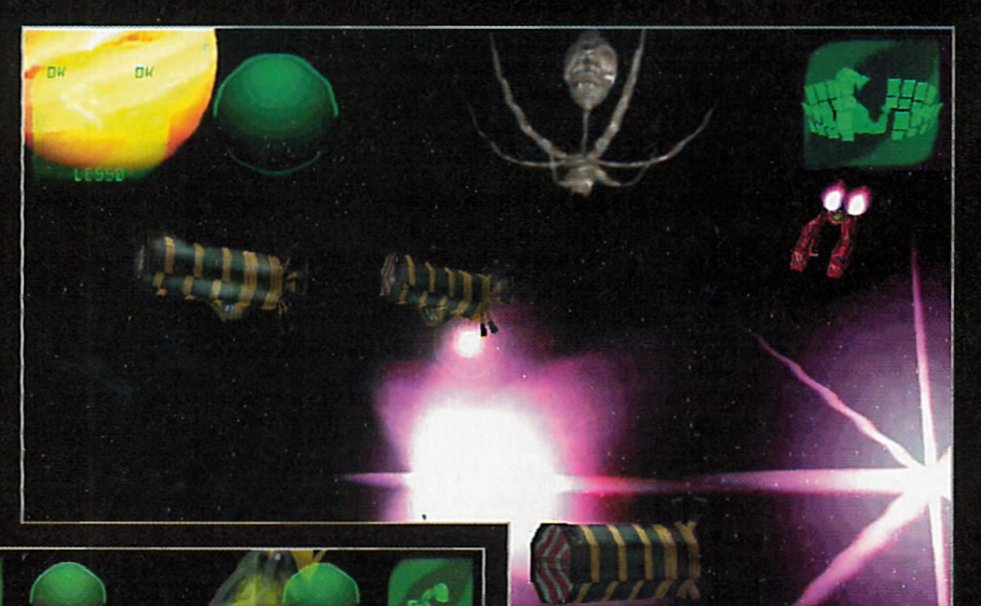
Preview

STRATÉGIE/ARCADE
PC CD-ROM
ÉD. GROLIER INTERACTIVE
DÉV. GROLIER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE AVRIL





Xenocraty



▲ Les scènes d'affrontement ne connaissent pas de limite. Elles se déroulent aussi bien dans l'espace que dans les atmosphères planétaires.

Voilà sans doute un jeu d'actualité, puisqu'il met en scène un clone de l'ONU dans un univers futuriste. Attention, ne croyez pas que vous allez vous casser la tête sur les mille et un problèmes que comporte la gestion d'un tel organisme. L'UPN (puisqu'il s'appelle comme ça) vous offrira deux modes différents. Le mode arcade vous donnera les moyens, en équipements et vaisseaux, de mener des combats sous forme de missions contre les différents gouvernements planétaires qui désireraient étouffer de manière trop visible les nations plus faibles. Le mode simulation vous permettra de gérer vos ressources et de développer votre armement. Il vous offrira aussi le choix des missions que vous effectuerez au service de la paix galactique, parmi une avalanche de demandes d'aide des petites nations qui vous parviendront. Ce sera donc à vous de travailler au difficile équilibre des puissances de notre système solaire. Ce jeu, qui utilise un moteur 3D et crée des missions aléatoires, vous fera évoluer dans un monde ayant beaucoup de points communs avec le nôtre. En dehors des vaisseaux que vous dirigerez lors de vos missions, il y a fort à parier que vous retrouverez des situations vaguement familières...

Kika





▲ Le mode simulation vous permet de construire vos propres vaisseaux et de les faire évoluer en fonction de l'état de vos recherches.

Preview

SIMULATION DE BASE-BALL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE AVRIL

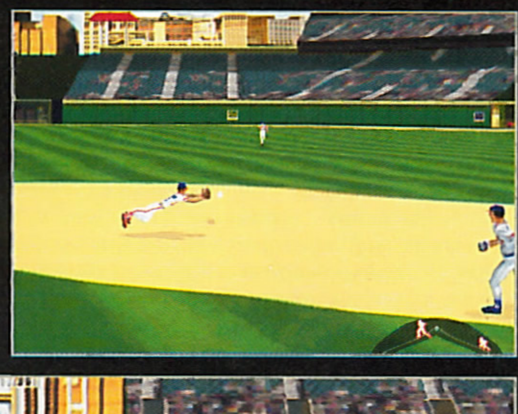




▲ Grâce à Direct3D, Hardball 6 sera entièrement réalisé en 1D. Nan, je déconne, ça sera de la 3D pour changer.

Hardball 6

Hardball supportera la plupart des cartes accélératrices 3D



Au pays des buveurs de Bud, s'il est bien un sport qui remplit les stades avec le football américain, c'est le fameux base-ball. Batte, balle en cuir, pyjama rayé ; les ustensiles en vigueur dans cette discipline nous renvoient à la grande époque des pionniers. Une époque où descendre une bestiole d'un tir bien ajusté était synonyme de survie. Tout ça, quoi. La dure vie des trappeurs dans le Grand Nord, la petite maison dans la prairie... Bref, en ce qui me concerne, ma connaissance du base-ball se limite à une rencontre avec une balle lancée à pleine vitesse dans ma tronche (le jeune ricain est très taquin) et l'achat d'un livre de règles que je n'ai jamais lu. Vous voyez donc bien que je suis la personne la plus indiquée pour vous parler du dernier soft d'Accolade, un simulateur de base-ball, figurez-vous. Grâce aux avancées notables de la technologie informatique, Hardball 6 supportera la plupart des cartes accélératrices sous Direct3D. Les petits bonshommes en polygones mappés s'agiteront le long d'un "diamond" parsemé de "bases", alors que dans un coin une bande de relous à casquette se bastonneront avec un mec déguisé en hockeyeur... Enfin - voir plus haut - je ne maîtrise pas complètement les règles subtiles de ce sport. À mon avis, ça n'intéresse pas des millions de personnes par chez nous, mais Hardball s'annonce assez joli et plutôt complet.

lansolo


Les mouvements des joueurs, quoique saccadés, sont comme pour de vrai. ▲



Abonnez-vous VITE à un SUPER TARIF !

259 F au lieu de 418 F — **soit 159 F d'économie !**



- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

+ 1 CD-ROM PC rempli de démos, de patches, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 38 % de réduction

Bulletin d'Abonnement

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de ~~418 F~~, soit **159 F** d'économie

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :

- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Carte bancaire n° ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔

Date d'expiration ⊔⊔ ⊔⊔

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ⊔⊔⊔⊔⊔ Ville : ....
Date de naissance : ⊔⊔ ⊔⊔ 19⊔⊔
Ordinateur : .... Pseudo* : ....
(* à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)

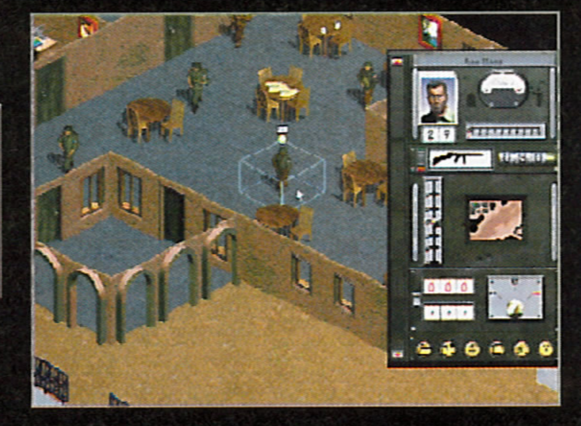
Signature obligatoire

ST252

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°s) : 1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE AVRIL





▲ Terrains, objectifs, les missions sont suffisamment diversifiées pour mettre à l'épreuve votre sens tactique.

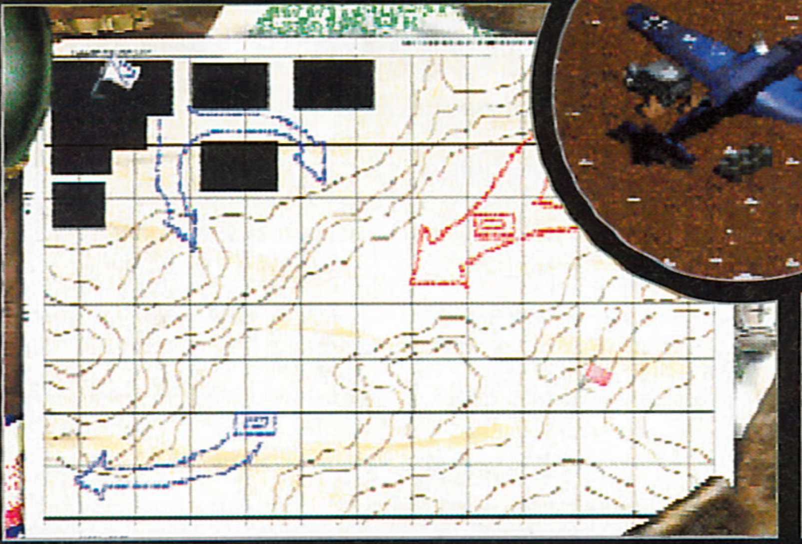
Soldiers at War



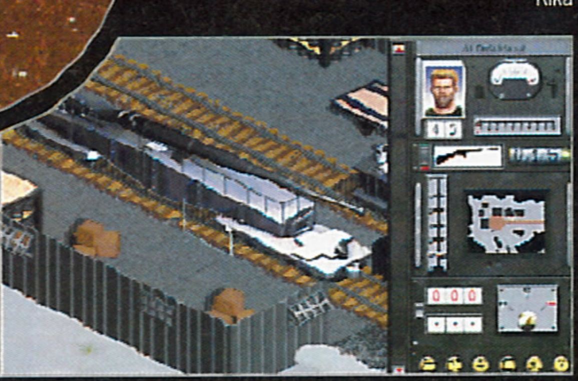
Huit hommes parmi 60 pour gagner une guerre. Les héros reviennent pour nous montrer comment se comportent les véritables hommes ! Mitraillette Thomson dans un poing et grenade dans l'autre, le temps épique de la marche des alliés n'est pas loin. On se souvient de Wages of War qui mettait en place des mercenaires dans des missions de toutes sortes. Ici, vos hommes triés sur le volet se battront pour le prestige et l'honneur de l'uniforme. Votre équipe de soldats évoluera essentiellement dans un environnement Seconde Guerre mondiale. Une succession de missions en mode Campagne vous offrira d'exécuter des raids commando sur des villes européennes avec un armement varié et historique. Les armes apparaîtront en 2D dans les moindres détails. Une encyclopédie (pour les non-connaisseurs) vous permettra même de choisir celles qui sont le mieux adaptées à vos missions. Un éditeur de scénarii vous offrira la possibilité d'aguerrir votre escadron à toutes les situations susceptible de se présenter lors d'une guerre ou lors d'une partie réseau. Le jeu promet donc une durée de vie appréciable. Le fonctionnement au tour par tour avec points d'action alloués à chaque unité, ne s'éloigne pas de la lignée classique des jeux comme UFO. Doit-on alors craindre des missions s'étirant sur une trop grande période ? Je ne le crois pas car apparemment les mouvements de troupes sont suffisamment vifs pour se retrouver vite au contact de l'adversaire. Le graphisme S-VGA en 3D promet une ambiance de bonne qualité avec des animations explosives à confirmer dans le test. Aurons-nous alors encore un Wages of War à la mode vieille guerre mondiale à nous mettre sous la dent ? Voilà qui ne serait pas pour me déplaire...

Kika

▲ Surprise ! Un niveau en plein donjon sans dragon mais avec des patrouilles allemandes, de quoi se la jouer façon "Les 12 salopards".



Le plan du terrain vous permet de vous rendre compte des mouvements de troupes : ne pas oublier d'y jeter un coup d'œil et pourquoi pas un pied aussi. ▶




IZB PRÉSENTE
IAM
TOUR98
AVRIL
7/04 VITROLLES - 9/04 BREST - 10/04 ANGERS
11/04 REIMS - 15/04 ZURICH - 17/04 GENÈVE
18/04 GRENOBLE - 19/04 BOURGES
21 & 22/04 PARIS
23/04 BRUXELLES - 25/04 TOULOUSE
26/04 TOULON - 28/04 PAU
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
PlayStation
LE JEU VIDEO NOUVELLE GENERATION
DELABEL
M6
R.I.P 74 B 5403

Pour quel parcours initiatique allez-vous craquer ? Vous jetterez-vous à corps perdu dans l'astrologie ou la physique (en compagnie de Pierre-Gilles de Gennes) ? À moins que vous ne préfériez participer au pèlerinage de Compostelle ? Ne zappez pas, le rayon Culture vous offre tout cela - et bien plus, ce mois-ci.

loisirs

Pilgrim

Par le livre et par l'épée



Déjà disponible dans les rayons des meilleurs crémiers, ce "Pilgrim" se situe à la croisée des chemins entre soft culturel et jeu d'aventure. Dans la peau d'un jeunot acnéique nommé Simon De Lancrois, vous êtes catapulté au Moyen-Age, en 1208 exactement, avec ses évêques fanatiques et ses chevaliers en armure. L'héritage laissé par votre grand-père est un mystérieux manuscrit qui intéresse beaucoup de gens. Percerez-vous l'énigme avant les autres ? Inspiré de l'œuvre de Paulo Cœhlo ("Le pèlerinage de Compostelle"), et designé par l'illustre Mœbius, ce jeu développé par Arxel Tribe, une équipe française, vous en apprendra autant sur les mœurs des badauds au XXII[e] siècle que sur vous-même (si, si !). Mêlant parcours initiatique et références historiques, Pilgrim est un must du ludo-éducatif sur deux CD. Taïo-oh !



PC CD-Rom
Editeur: Infogrames

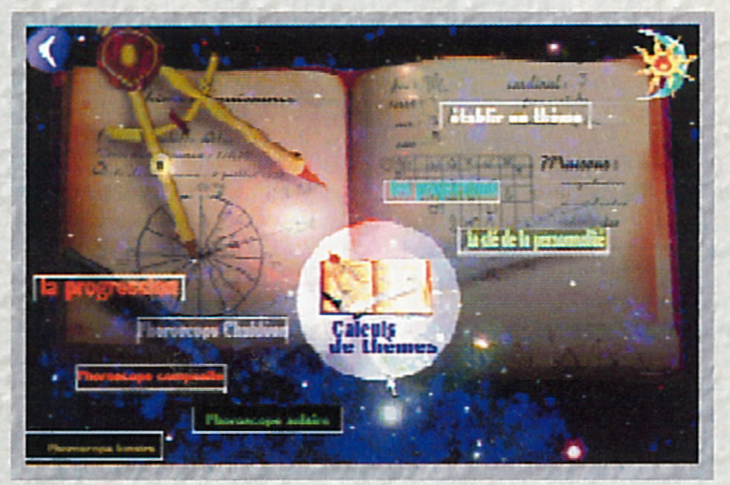
Horoscopes

et thème astral

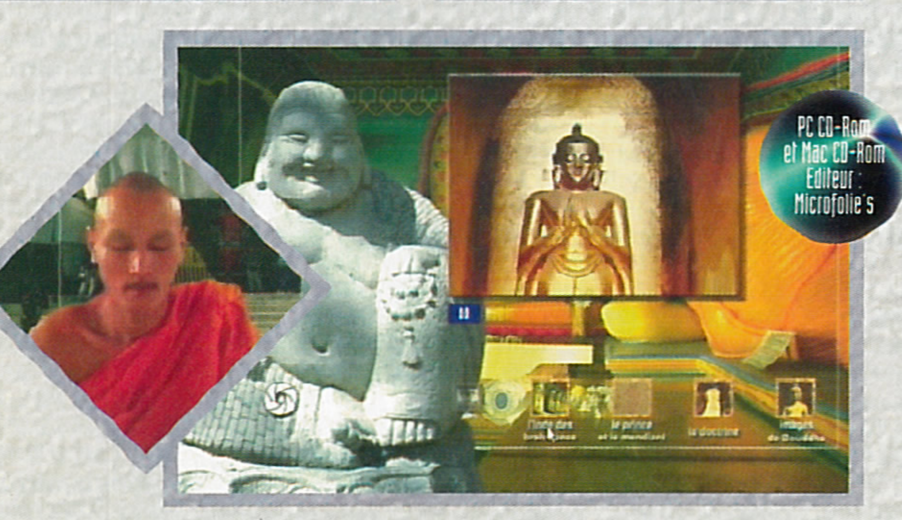
PC CD-Rom
Editeur : TLC Edusoft



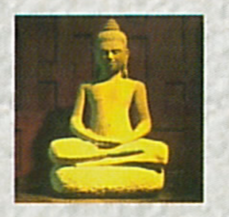
Pour savoir si 1998 s'annonce sous les meilleurs auspices, à condition de croire en l'astrologie, voici un soft idéal. Présenté par des grands noms du secteur, Horoscopes... vous initie en deux coups de cuiller à pot à cette science inexacte. Déterminer votre ascendant, votre maison mère et enfin (oui, enfin !) savoir si vous allez rencontrer l'âme sœur cette année (plutôt en mars qu'en juillet, malgré tout) et remplacer Picsou n'est désormais plus réservé à Elisabeth Teissier et Didier Derlich. Rien de tel pour épater les potes et séduire les nanas.



Le bouddhisme



PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Editeur : Microfolie's



Depuis plus de 2 500 ans, le bouddhisme figure parmi les cinq plus grands cultes pratiqués dans le monde. La collection Paroles d'images, avec ses textes lus et écrits et ses photos fabuleuses (véritable banque d'images à prix réduit), vous emmène sur les traces de ce prince indien à l'origine du bouddhisme. Pour tout savoir sur les - gros - Bouddha, les moines, les nonnes et Richard Gere (adepte fervent !), deux ou trois clics suffisent. Un mode d'emploi interactif pour accéder au Nirvana est par ailleurs fourni avec le logiciel... Un seul mot d'ordre : rester zen. Le Samsara informatique a du bon, parfois.



Crayola



Coloriages 3D

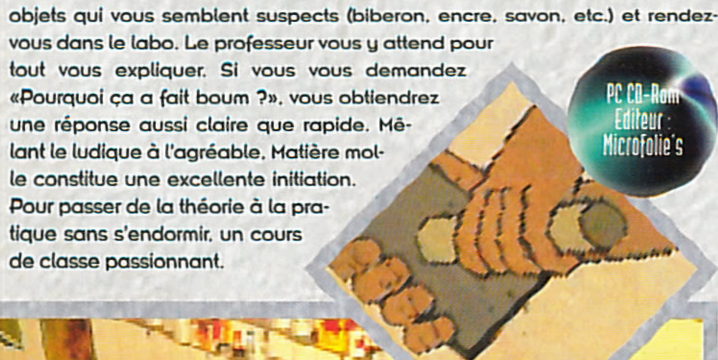


IBM et Crayola (à ne pas confondre avec les gâteaux au chocolat !) se sont associés pour donner naissance à ce produit d'initiation à la 3D. Amusant autant pour les grands que pour les petits, Coloriages 3D soumet aux Picasso d'aujourd'hui quantité de dessins en noir et blanc à coloriser et à mapper. Choisissez une texture (bleu électrique, flaque d'essence dans de l'eau, etc.) et agitez la baguette magique sur l'écran pour transformer le blanc en couleur. Le dessin en 2D prend alors forme sous les yeux ébahis des magiciens en herbe, chaque clic donnant du relief (de la 3D) aux éléments du décor. Pour s'éclater, une bibliothèque est à dispo, qui permet d'opter pour des toiles de maître comprenant insectes, dinosaures ou poissons. Seul regret : Le fait d'être contraint d'utiliser les dessins des bibliothèques sans pouvoir soi-même en concevoir un de A à Z.

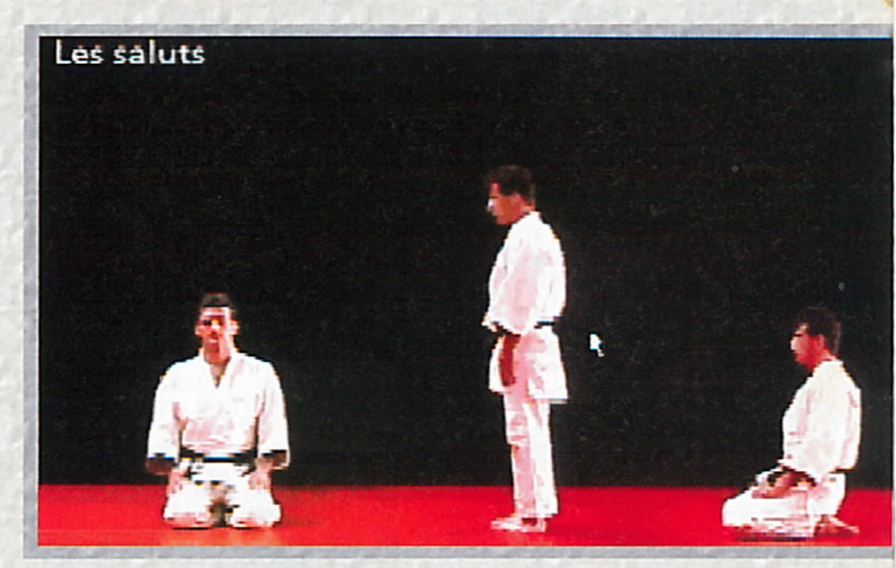
Matière molle



Développé en France par Virtual Studio, ce CD culturel vous invite à redécouvrir une matière détestée en classe par des centaines de milliers d'étudiants, la Physique ("p" majuscule oblige). Aidé de Pierre-Gilles de Gennes, prix Nobel dont nous sommes tous fiers, réalisez des expériences virtuelles, pour certaines explosives. Dans une maison conçue en 3D, suivez votre instinct, ramassez tous les objets qui vous semblent suspects (biberon, encre, savon, etc.) et rendez-vous dans le labo. Le professeur vous y attend pour tout vous expliquer. Si vous vous demandez «Pourquoi ça a fait boum ?», vous obtiendrez une réponse aussi claire que rapide. Mêlant le ludique à l'agréable, Matière molle constitue une excellente initiation. Pour passer de la théorie à la pratique sans s'endormir, un cours de classe passionnant.







Judo, l'héritage des Samouraïs

PC CD-Rom et Mac CD-Rom
Editeur :
Le Spectre



Ultime parcours initiatique virtuel de la rubrique de ce mois, Judo, l'héritage des Samouraïs, propose aux férus d'arts martiaux de tout connaître sur les techniques de projection Nage Waza. Malgré des images punch, ce CD qui fait mal est peut-être un peu trop sobre. Il n'en reste pas moins intéressant. Trois thèmes sont à parcourir, l'un d'eux intitulé La voie de la souplesse, permet de passer du stade de petit scarabée à celui de grand maître. Chez nous, toute la rédaction s'y est mise et ça vole bas depuis quelques jours. Mieux que les films de Jackie Chan (plus accessible, en tout cas, pour celui qui souhaite faire des acrobaties), ce produit ravira les fans de bourre-pifs.



petites annonces

VENTES PC

Dép. 02. Vds CPU P120 + carte mère Triton PCI cache WB + 16 Mo de Ram SIMM + contrôleur PCI IDE intégré + Vidéo Trio64 1 Mo : 900 F et CD 4X IDE : 100 F. Tél. : 03 23 96 11 01 après 18h.

Dép. 03. Vends P133 16 Mo DD 1,7 Go CD 8X 2 lect. 3,5" carte graphique 2 Mo écran 15" Moyenne tour 5 500 F à débattre. Tél. : 04 70 96 00 27 à Mathieu.

Dép. 03. Vds PC 200 MMX 32 Mo 14" 6 000 F. Renseignements : Bonauera Jean Michel, 20 rue Claude Labonde, 03150 Varennes/Allier.

Dép. 09. Vds : cpu Intel 166 MMX – cpu IBM P150+ - disque dur Quantum Fire Ball 3,2 Go – carte son Sound Blaster 16 Asp multi CD. Tél. : Bruno au 05 61 67 70 00 + répondeur ou 06 81 27 30 27 portable.

Dép. 13. Vends DD Ultra Wide SCSI 4,3 Go + Rack Compaq. Model Barracuda Seagate 1 000 F TTC. Tél. : 06 60 52 27 61.

Dép. 13. Vends écran 14" Targa : 600 F, CPU Intel P100 + CM évol 200 : 500 F, carte graphique S3 Trio 64 + : 100 F. Tél. : 04 91 71 25 05 Cyril.

Dép. 13. Vds Cyrix 166+, CM Triton, 24 Mo EDO, SB 16, HP, CD 4X, lecteur 3"1/2, DD 540 Mo, boîtier mini tour, S3 trio 64V, écran, clavier, souris, tapis, le tout : 4 000 F. Tél.-Fax : 04 91 85 88 81.

Dép. 17. Vds Modem vocal novafax 33 600 Minitel, BBS, fax, répondeur, standard téléphonique avec menu, article neuf dans sa boîte, garanti 2 ans. 790 F port compris. N'attendez plus, appelez Pascal au 05 46 43 50 72 ou 06 85 48 22 15.

Dép. 29. Vds proc Pentium 100 + carte mère Asus P55TP4N 512 cache + carte vidéo Dia Mond Stealth 64 (2 Mo EDO) le tout 1 200 F avec doc + emballage origine. Tél. : 02 98 07 59 44.

Dép. 31. Vds PC 486 DX4 100 avec 8 Mo de Ram, écran S-VGA, carte son SB AWE 32 Pnp, DD 210 Mo, scanner, lecteur CD 8X, lecteurs 3' et 5', nbx logiciels. Tél. : 05 61 84 76 53 (après 18h). Petit prix.

Dép. 41. Vds boîtier ATX 200W Moyenne tour état neuf : 500 F à débattre, frais de port inclus. Ecrire à Mr Millet Denis, Chemin des Frichôts, 41120 Candé sur Beuvron.

Dép. 49. Vds P90 + tout matériel (acheté 22 000 F) + nombreux jeux livres avec, pour 5 000 F (prix à débattre). Recherche carte 3Dfx 500 F max. e-mail : 3600013@a2points.com. Merci.

Dép. 56. Vds enceintes MT Multimédia SBC 615 80 watt Pmpo neuves. Prix 200 F. Tél. à Jérôme : 02 97 51 30 43.

Dép. 59. Vds anciens n° Joystick 10 F pièce, départements 59 et 54. Tél. à Bertrand Ganferani au 06 81 23 25 29 (dép 59) ou au 03 83 63 61 75 (dép 54).

Dép. 59. Vends imprimante Stylus Color 600 prix 1 900 F. Vends Joystick Trust prix 50 F. Contacter le 03 27 82 01 00 et laisser vos coordonnées sur le répondeur.

Dép. 59. Vds carte mère 512 Ko + Cyrix + 32 Mo EDO, le tout : 1 500 F. Tél. : 03 20 72 69 60 ap 19h.

Dép. 59. Vends portable P100, 16 Mo, lecteur CD, carte son, écran couleur TFT. Prix à discuter. Contact : Denis 03 20 42 25 14 h bureau ou 03 20 51 74 60 le soir ou e-mail : fpotentier@nordnet.fr

Dép. 59. Vds CD Hitachi 4X carte vidéo Cl 1 Mo Moniteur 14" 640x480 150 F – 100 F et 450 F. Cherche contact pour échange. Philippe Sion, 57 Verte Rue, 59 310 Mouchin. Tél. : 03 20 79 73 01 après 18h.

Dép. 60. Pentium 150, 16 SDRam, 1,2 Go, S3, 8X, compatible SB 16, HP, 3 300 F avec 15" 4 200 F. Pentium 133, 16 EDO, 1,2 Go, S3 64V + 8X, son Guille Mot 32 wave, HP, 3 100 F avec 15" 4 000 F disque dur 540 Mo 500 F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 60. Vds CM 486 – 256K VLB + AMD 133 P75 + 12 Mo Ram + carte vidéo 2 Mo + Modem 4400 + ctrl EIDE : 1 000 F. Achète aussi DD 2 Go DMA33 si possible. Tél. : 03 44 97 15 69.

Dép. 62. Vends processeur P75 à 350 F (avec ventilo). Contacter Julien au 03 21 75 88 97 après 18h.

Dép. 64. Vends CPU 486 DX2 66 100 F + carte mère 256 MC 200 F + 8 Mo 100 F + carte graphique 100 F ou le tout 500 F. Tél. : 05 59 93 00 90 Guillaume après 18h.

Dép. 66. Vends PC Compaq Presario 2110 : Pentium 133, CM 512Ko, 16 Mo Ram EDO, DD 2,1 Go, CD 8X, carte son Sound Blaster 16 bits, carte graphique Cyrix GX 32 bits, carte vidéo 1 Mo + Moniteur 14p : 5 000 F. Tél. : 04 68 56 95 66.

Dép. 69. Vds CM 486 256 cache – CP DX2/66 – CGraph Cirrus Logic 1 Mo – 8 Mo Ram- CS SB Pro Prix 900 F Ferme. Tél. : 04 78 01 13 05 ap 18h.

Dép. 67. Vds P200 Ram 16 Mo DD 2,1 Go cache 256Ko CD 12X carte son 16 bits + wave table soft. Carte graphique ATI 3D Rage 2 2 Mo écran 14" + logiciels. Prix 5 000 F. Tél. : 03 88 32 85 18 ap 18h30. Demander Jeremie.

Dép. 72. Vds 100 disk vierges 3"1/2 HD prix : 70 F les 100. Tél. : 02 43 94 26 85. Demander Frédéric.

Dép. 75. A vendre lecteur Zip interne SCSI neuf 600 F (cadeau mais je n'ai pas de carte SCSI). Tél. : 01 45 81 40 68. E-mail : bourguiba@ensea.fr

Dép. 75 . A vendre Pentium II 233, carte mère ASUSKN97, son intégré, 32 Mo Ram EDO, HDD 3,2 Go UDMA Mystique 4 Mo écran Vobis 15' CD Teac 16X enceintes sous garantie 6 mois. Tél. : 01 40 09 91 96 le soir.

Dép. 75. Vds Matrox Mystique 2 Mo 350 F CPU 133 Intel 400 F CD 8X 400 F ATI Mach 64 150 F carte son 16b comp 80 F + portable Compaq 486 couleur 8 Mo Ram DD 200 Mo Win95 Word Excel 3500 F. Demander Olivier au 01 42 39 24 28/06 12 16 35 34.

Dép. 75. Vds Cyrix P166+ : 300 F. CD 8X : 300 F. 32 Mo EDO (4X8) : 400 F. Volant + pédalier Madcatz : 300 F. Carte vidéo 2 Mo PCI MPEG : 100 F. 486 SX 33 : 100 F. Tél. ap 18h : 01 42 62 36 20. Demander Alexandre.

Dép. 77. Vds Pentium 200 MHz, 32 Mo EDO, CD 10X, SB, HP 80W, DD 2,5 Go, S3 Virge 4 Mo EDO Ram, écran 15" : 5 990 F. Vds 386 5x33, 4 Mo, DD 40 Mo, écran 14" : 990 F. Tél. : 01 64 05 21 55.

Dép. 77. Vds graveur HP 6020 6X lecture 2X écriture sous emballage jamais servi : 1 500 F. USR 56 000 bauds à 700 F carte SCSI PCI. Prix à débattre. Tél. : 01 60 62 20 61.

Dép. 78. Vds Amiga 1200 + écran 1085s couleur + disque dur 80 Mo + lecteur floppy 3"1/2 + souris + joystick + nbx jeux TBE prix : 2 300 F. Tél. : 01 39 76 75 42.

Dép. 78. Vds Modem Olitec Speed Voice 33600 extern – 1 an : 500 F - barrettes 4 Mo 100 F une - CPU Cyrix P150+ 200 F ou 700 F l'ensemble - port gratiut - Dép. 78 uniquement. Tél. : 01 30 92 52 83 après 19h.

Dép. 78. Vds Intel P90 : 150 F, carte mère VX : 250 F, 8 Mo Ram : 90 F, carte vidéo SIS 1 Mo : 100 F, boîtier mini tour (+ lecteur 1,44 Mo) : 100 F, sauvegarde HPT1000 : 400 F, cassette save : 100 F, joystick 3D Pro : 200 F. Tél. : 01 34 52 20 91 (répondeur).

Dép. 82. CM MSI 512K + P120 + vent. + 16 Mo + S3 64V + 1 Go Seagate + mini tour : 3 000 F A1200 + joy + le lecteur + jeux : 2 000 F Mon Atari 36CM pour toutes consoles : 500 F Snin + 2 mans + jeux : 1 500 F. Guillaume Tél. au 05 63 67 46 71.

Dép. 83. Vds lecteur CD 6X Acer : 200 F + CPU Intel 133 : 450 F + 2 barrettes 8 Mo : 200 F. Appeler Franck au 04 94 62 95 34, à partir de 18h.

Dép. 91. Recherche processeur Pentium 200 MHz Intel et 2x8 Mo de Ram EDO. Tél. : Gaël Lenormand, 01 60 11 19 97 à partir de 18h. Adresse : 5 rue du Dauphiné, 91300 Massy.

Dép. 91. Vds PC Intel Pentium 166 512 cache + 32 Mo EDO Ram, CD 8X Panasonic, écran 17 pouces, DD 1,7 Go, carte vidéo 2 Mo + carte 3Dfx (Monster), enceintes et drivers installés, le tout 6 800 F. Demander Thomas au 01 64 58 70 16.

Dép. 91. Vends imprimante à aiguille Panasonic KX-P1124 + clavier IBM de type PS/2 + jeu PlayStation. Le tout 900 F. Mr Said Mezi, 4 allée Emile Zola, 91300 Massy.

Dép. 91. Vds Pentium 166 MHz, 16 Mo Ram, DD 1 Go, carte son Sound Blaster 64, carte S3 Trio 1 Mo, écran S-VGA : 4 300 F. Demander Cédric au 01 64 46 48 27 ou sur portable au 06 12 84 71 33.

Dép. 91. Vends carte graphique à base de ET6000 à 400 F ; 16 Mo EDO prix à débattre. Tél. à William 01 69 24 03 78.

Dép. 92. Cyrix MX200 + 32 Mo SDRam + C-mère TX + S3 4 Mo + clavier + souris + boîtier + DD 2,6 Go UDMA + son 16 + 1,44 Mo + écran écran 15" + graveur + c SCSI + logiciels à 7990 F. Contacter David au 01 48 77 02 14.

Dép. 92. Vds CM Intel Endeavour + carte son 16 bits intégrée + CPU 133 + 24 Mo Ram + DD 1,2 Go EIDE neuf : tous prix à débattre. Tél. : 01 47 50 73 34 après 18h.

Dép. 92. Vends Cm 486 + DX2 66 + carte contrôleur + carte vidéo : 500 F. P100 : 450 F. P133 : 550 F. P200MMX : 1 500 F. Monster 3D (3Dfx) + boîte : 900 F. Tél. à Wassim au 01 40 85 96 03 après 18h. Casio FX8700G : 16 Ko de Ram : 200 F.

Dép. 92. Vends 4 barettes de 4 Mo 72 pins : 200 F le tout et 1 CPU 100 MHz Pentium : 400 F. Tél. : 01 47 33 54 95 après 17 h. Demander Gaël.

Dép. 92. Vds carte SCSI adaptec 2940 neuve jamais servie. Prix à débattre, ou 4 barettes de 4 Mo. Tél. : 01 46 60 10 67.

Dép. 92. Vends PC 486 Dx2 66 MHz, 8 Mo de Ram, DD 415 Mo CD 4X, carte son SB16 Value, HP, écran 14" S-VGA, Win 3.1, DOS 6.2 + antivirus Norton + jeux. Prix : 3 500 F. Tél. Stéphane au 01 47 57 71 97 (entre 19h et 21h).

Dép. 92. Vds Proc. P100 200 F + carte mère : 150 F. Demander Hugo au 01 46 23 11 29.

Dép. 93. Vds carte mère + CPU 133 Intel + 8 Mo Ram IBM. Vds carte mère de 1996 : 200 F - CPU Intel 133 + ventilo : 300 F + barrettes SIMM 8 Mo IBM : 120 F S3 Trio 64 bits 2 Mo : 150 F(B). Tél. à Tanguy : 01 48 02 06 37 ou bur : 06 80 61 26 23.

Dép. 94. Cyrix MX200 + carte mère Txpro + 32 Mo FPM + DD 1,6 Go UDMA + son 16 + CD 24X + écran 14" + Mystique 4 Mo + Moyen tour + HP 550c + wingman + logiciels + clavier + souris + 1.44 Mo à 7990 F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14.

Dép. 94. Vds Modem USR 14.4 : 200 F. 8 barrettes Ram EDO 4 Mo : 300 F. Tél. : 01 45 76 57 60 après 21h.

Dép. 94. Vds 486Dx4-100 + CM + carte vidéo VLB 1 Mo + carte contrôleur + ventilo + 20 Mo Ram 1 000 F. Tél. Frédéric : 01 45 76 05 78.

Dép. 94. Spécial overcloking : vds CM Abit IT5H REU1.5 64 Mo EDO Boîtier grand tour 300W 2 ventilo Matrox Mystic 4 Mo CD Pioneer DRA10X carte son comp SB16 très bonne conf pour 75 et 83 MHz sur CM. Tot. : 3 500 F. Tél. : 01 46 63 55 87.

Dép. 94. Vends CPU Intel 133 (15-02-97) 650 F + carte son 16 bits 100 F. Tél. : 01 43 77 10 77 Jack.

Dép. 94. Vds disque dur IDE U.DMA de 3.2 Go : 1 200 F, barette mémoire SIMM 32 Mo 32 bits : 400 F, imprimante noir et blanc jet d'encre Canon S100X : 500 F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 95. 486 DX4 100, PCI, 24 Mo Ram, DD 540 Mo, Sound Blaster 16, CD 4X HP amplifiés, écran 14", clavier W95, souris, Win95 CD, logiciels, 3 500 F imprimante Citizen Swift24, 600 F, l'ensemble 3 900 F. Tél. : 01 34 70 45 98.

Dép. 95. Amiga 1200 + DD + carte accélératrice + 2 souris joystick + écran stéréo + jeux originaux : 4 500 F. Tél. : 01 34 68 30 18.

Dép. 95. Vds P166 16 Mo DD 642 Mo CD 4X lecteur de bande 800 Mo écran Pro Acer HP 140w + jeux, boîte disk, souris, CD, état neuf, 6 000 F. Tél. à Sylvain au 01 39 86 39 91.

Dép. 99. Vends carte graphique S3 Trio 64 1 Mo PCI : 1 Mo : 120 F +-800 FB ou 2 Mo acheté pour l'occasion : 120 + 80= 200 F +- 1 200 FB. Contacter Yannick au 07 15 11 308 (Belgique).

CONTACTS PC

Dép. 11. Recherche infographistes 2D 3D programmeur musicien pour création jeux (nous sommes les créateurs de Black Thunder, voir "PC Jeux" du mois de janvier). Tél. : 04 68 45 38 77 Arnaud.

Dép. 26. Cherche contacts pour jeux en réseau : Total Annihilation / f1 GP2. Vds 16 Mo Ram EDO 4xSIMM : 200 F. Bruno Loubet, Rés. les Clos, rue H. Roux, 26100 Romans sur Isère.

Dép. 31. Fan d'images en tout genre, j'en recherche. Contactez-moi rapidement. Demandez M. Maume Christophe au 05 61 20 73 10 ap 19h30 ou écrire 28 R.J. Chaptal, 31400 Toulouse.

Dép. 44. Recherche contacts PC (sur Nantes uniquement). Demandez Guillaume : 02 40 84 09 45 ou kobby : 06 69 20 54 04.

Dép. 59. Cherche De Mos et trainers, cheat- Modes pour PC. Contactez-moi. Lucile au 03 20 15 18 02. Merci.

Dép. 59. Recherche la soluce de "The Dig". Yannick Leleu, 458 Bois d'Achelles, 59910 Bondues. Tatou : 06 57 11 75 35. D'avance merci.

ACHATS PC

Dép. 13. Cherche CPU Intel 120 ou supérieur et disque dur 540 Mo ou plus. Tél. : 04 42 89 82 20.

Dép. 33. Achète processeur P166 Intel. Prix maxi : 600 F. Tél. : 05 56 51 99 01.

Dép. 67. Achète carte 2D/3D pas chère et 16 Mo EDO pas chère. Tél. : 03 88 34 24 02 à Dan.

Dép. 75. Achète portable - min : 386, 4 Mo de Ram, 20 Mo de DD – max : à débattre. Tél. : 01 43 21 03 44 avant 8h le soir ou e-mail : lesaint@francemultimedia.fr

Dép. 91. Achète processeur K6 et CD-Rom SCSI. Vds streamer conner 800 Mo : 500 F, CD Sony 8X : 250 F et Cyrix 166+ : 250 F. Tél. à Christophe au 01 64 46 13 61.

JOBS PC

Dép. 78. Recherche pour fou de micro Hard Soft place en RP. Tél. Marc au 01 39 76 79 41 après 20h. Merci.

CONTACTS AUTRES

Dép. 62. Vous gérez un commerce de jeux vidéo ou vous projetez d'en ouvrir un ? Alors l'Argus des jeux vidéo est fait pour vous : + de 300 réf. PC-N64-PSX-SAT, etc. Demandez une doc au 03 21 51 29 46 ou 03 21 23 78 90. Dem. David.

Dép. 69. Rec. Cartes postales éditeur cart com incluse dans les n° précédents ou autres éditions pro Mocartes. Ecrire à D. Gonzales, 2 rue Bichat, 69002 Lyon.

Dép. 94. Cherchons volontaires sur PC et/ou console pour répondre à un sondage. Si vous êtes intéressés, contactez-nous au 01 43 76 56 87. Demandez Patrick.

VENTES AUTRES

Dép. 13. Vds Sup. Nin + 2 man + 13 jeux. Prix : 500 à 800 F. Tél. : 04 42 50 15 43 après 17h.

Dép. 13. Vds SNEs + 2 manettes + 9 jeux. Excellent état console et jeux vendus dans boites originales. Prix : 1 500 F. Tél. : 04 42 88 05 43.

Dép. 41. Vds Saturn (dernière série) de nov. 97 + jeux + adapt Jap/USA/Eur + 2 CD dé Mos + Tips. Demander Cédric au 02 54 20 34 10. Faites vite !

Dép. 92. Vends Sup. Nin + 2 manettes à infrarouges + jeux + Nintendo Scope 6 prix : 500 F. Vds une manette 80 F. Contacter Hippolyte au 01 46 55 91 43.

Dép. 93. Vds Atari 1040 STE + écran couleur + jeux + souris + joystick : 1 190 F à débattre ou échange contre Néo Géo + jeux. Contacter Benjamin au 01 48 36 08 73.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.** Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 91 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Mission Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !

En bonus - jeux 3D :





Et plus de 20 démos dont :











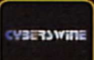


















Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium® 133
- Configuration minimale recommandée : Pentium 166 MMX - 32 Mo
- Contrôleur 3D PowerVR PCX2



matrox

http://www.matrox.com/mga

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX, Au Québec, appelez: (514) 969-6330